Nintendo Switch · Wii U · 3DS · 2DS · eShop · Retro
01/17 · Ausgabe 237 · € 4,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS [illegible] NINTENDO-MAGAZIN · WWW.N-Z

4 194373 904907 01

Österreich € 5,50; Schweiz sfr 8,20; Benelux € 5,80; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 6,40

Tolles Extra:
POSTER & KALENDER IN EINEM!

POKÉMON SONNE & MOND

Auf 16 Seiten:

- Großer 3DS-Test
- Einsteigertipps
- Komplettlösung

SPECIAL: NINTENDOS WUNDERBARE WINTERWELTEN

MARIO IST MOBIL!

SUPER MARIO RUN

Ausführlich gespielt: So viel Spaß macht Marios Smartphone-Vorstoß!

ZELDA: BREATH OF THE WILD

Jetzt etwa doch auch mit weiblichem Link? Wir verraten spannende neue Details zum heiß erwarteten Abenteuer für Switch und Wii U!

N-ZONE

DEINE DIGITALE AUSGABE ÜBERALL DABEI!

N-ZONE begleitet dich jetzt überall – egal, ob auf Tablet, Smartphone, KindleFire oder im Browser. N-ZONE ist jetzt immer dabei.

Available on the App Store

JETZT BEI Google Play

amazon apps Available on kindle fire

1x anmelden – auf allen Plattformen lesen!

epaper.computec.de

Oder einfach den QR-Code scannen bzw. im Store unter „N-ZONE" suchen.

Digital-und-Print-Kombiabonnements der N-ZONE gibt's auf shop.n-zone.de.
N-ZONE und alle digitalen Magazine auch im iKiosk, OnlineKiosk und im Pressekatalog erhältlich.

computec MEDIA

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Die Pokémon haben es im Sommer bereits unglaublich erfolgreich vorgemacht, nun wagt auch Nintendos allseits bekanntes Maskottchen Mario mit *Super Mario Run* den Sprung auf Smartphones und Tablets. Doch funktioniert ein *Mario*-Hüpfer überhaupt richtig auf dem Smartphone – so ganz ohne Buttons? Und macht das denn Spaß? Wir haben den Autorunner für mobile Plattformen ausgiebig ausprobiert und können mit Zuversicht sagen: Ja, auch auf Handy und Tablet macht es richtig viel Spaß, mit Mario Münzen einzusammeln, Gumbas plattzuhüpfen und Geheimnisse in den Levels zu suchen. Unseren ausführlichen Spieleindruck haben wir natürlich für euch in eine umfangreiche Vorschau verpackt.

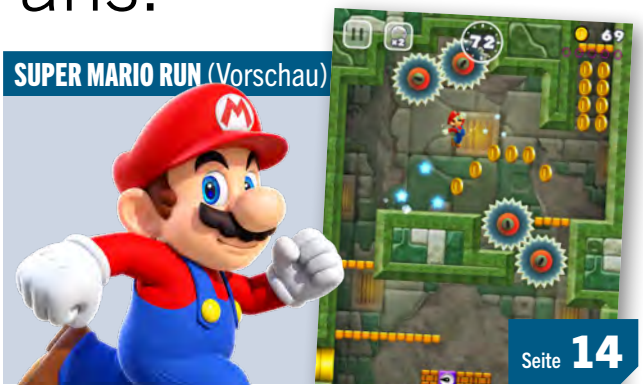
Für Fans der zuvor erwähnten Taschenmonster gibt es in der neuen N-ZONE besonders viel Lesestoff. In unserem Test verraten wir euch zunächst, wie gut *Pokémon Sonne* und *Mond* für 3DS überhaupt geworden sind. Und dank unserer Einsteigertipps sowie des ersten Teils unserer Komplettlösung findet ihr euch auf eurem Abenteuer durch die schöne Inselwelt Alola ideal zurecht. Damit nicht genug, denn dieser Ausgabe liegt ein tolles Kalender-Poster mit *Pokémon*-Motiven bei! Wer sich hingegen für den spitzohrigen Nintendo-Helden Link interessiert, dem wird unsere große Vorschau zu *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* für Wii U und Switch brennend interessieren. Darin untersuchen wir ganz genau das neue Videomaterial zum Spiel, das von Nintendo unlängst veröffentlicht wurde.

Handheld-Spieler finden außerdem weitere Tests im Heft zu *Super Mario Maker* für 3DS, den Japan-Rollenspielen *Shin Megami Tensei 4 Apocalypse* und *7th Dragon 3 – Code: VFD* sowie dem Knobelspaß *Picross 3D: Round 2*. In unserer Nachspielsparte beleuchten wir derweil das große Update zu *Animal Crossing: New Leaf* und wir verraten euch, was das *Lego Dimensions*-Story-Pack *Phantastische Tierwesen* zu bieten hat. Abgerundet wird die neue N-ZONE schlussendlich mit einem herzlichen und extragroßen Special zu Nintendos wunderbaren Winterwelten, einem Retro-Feature zur *Gargoyle's*-Saga und natürlich unserer monatlichen Community-Rubrik samt allerhand Leseraktionen und euren Leserbriefen.

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

euer N-ZONE-Team!

SUPER MARIO RUN (Vorschau)



Seite 14

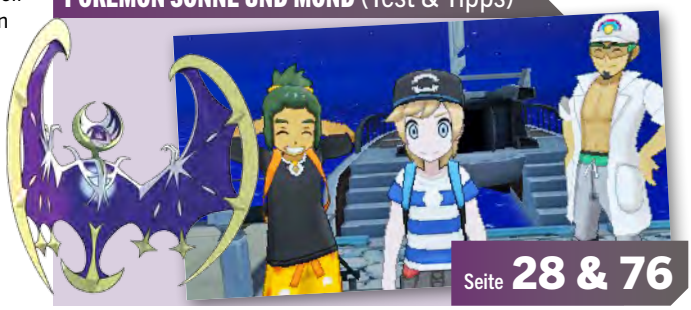
Auch auf dem Smartphone macht Mario eine gute Figur.

ZELDA: BREATH OF THE WILD (Vorschau)

Seite 18

Nintendo hat neue Spielszenen gezeigt; wir haben alle Infos in der Vorschau!

POKÉMON SONNE UND MOND (Test & Tipps)



Seite 28 & 76

Wir verraten euch, warum das neue *Pokémon* richtig klasse geworden ist.

ZAHLEN & FAKTEN

- **Zahl des Monats:**
  36. So viele Tage entfernt war Nintendos großes Switch-Januar-Event ab dem letzten Heftabgabetag dieser N-ZONE. Wenig überraschend ist jeder in der Redaktion schon wahnsinnig gespannt darauf. Was Nintendo wohl so alles zeigen und verraten wird?
- **Enttäuschung des Monats:**
  Wer aufmerksam unseren Ausblick auf die jeweils nächste Ausgabe ganz hinten im Magazin verfolgt, dem ist sicher aufgefallen, dass wir schon mehrfach einen Test zu *Darksiders: Warmastered Edition* für Wii U angekündigt hatten, dieser aber nie folgte. Tja, zunächst wurde der Release um ein paar Wochen verschoben, dann klappte es nicht mit der Testversion und nun wurden wir vom Hersteller informiert, dass die Wii-U-Fassung „auf unbestimmte Zeit" verschoben sei. Erfahrungsgemäß ist das ein klares Zeichen für die Einstellung eines Projekts. Wir hoffen daher, dass THQ Nordic den Remaster stattdessen nächstes Jahr für Switch veröffentlichen wird.

DAS TEAM

HEFTINHALT 01/2017

START

Editorial 03
Heftinhalt 04
Magazin 06

VORSCHAU

Most Wanted & Charts 12

Mobile

Super Mario Run 14

Wii U

The Legend of Zelda: Breath of the Wild 18

Nintendo Switch

The Legend of Zelda: Breath of the Wild 18

TEST

Meinungs-Mache 24
Termine 26
Top-Spiele 48
Wertungen und Team 22

Wii U

Beat the Beat: Rhythm Paradise (VC) 6
Donkey Kong Jungle Beat (VC) 65
F-Zero X (VC) 64
Nachspiel: Lego Dimensions Story-Pack Phantastische Tierwesen 46
Twisted Fusion (eShop) 69

3DS

7th Dragon III – Code: VFD 40
Nachspiel: Animal Crossing New Leaf – Welcome Amiibo 44
Cartoon Network: Battle Crashers 65
Kritzelpost (eShop) 66
Mario's Super Picross (VC) 66
Mercenaries Saga 2: Order of the Silver Eagle (eShop) 68
Picross 3D: Round 2 42
Pokémon Sonne & Mond 28
Sega 3D Classics Collection (VC) 67
Super Mario Maker 34
Shin Megami Tensei 4 Apocalypse 38

REPORTAGE & SPECIAL

Nintendos wunderbare Winterwelten 56

ONLINE

Nintendo eShop 64

RETRO

Die Gargoyle's Saga 70
N-ZONE-Zeitreise 74

SERVICE

Tipps & Tricks: Pokémon Sonne & Mond
- Einsteigertipps 76
- Komplettlösung Teil 1 78

COMMUNITY

Interaktiv 86
Leserbriefe 92

FINALE

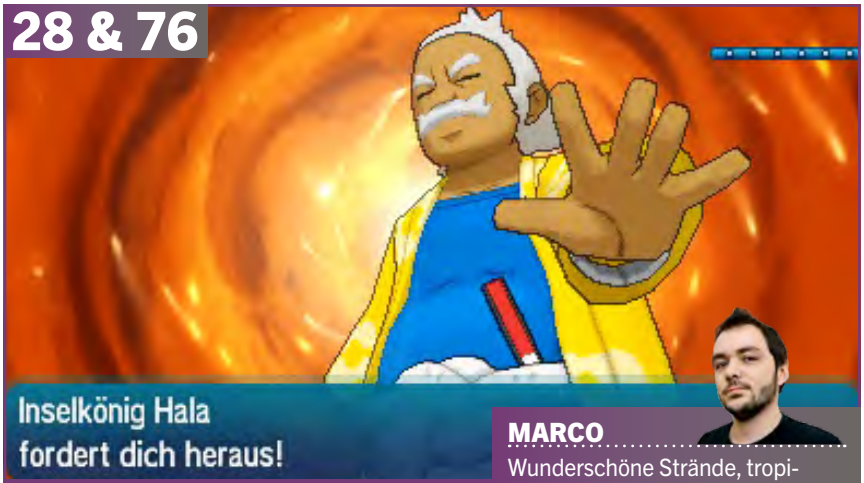
Kolumne 96
Ausblick/Impressum 98

18

BEN

Freut ihr euch ebenso auf das neue *Zelda*-Abenteuer, wie wir es tun? Dann blättert fix zu unserer Vorschau für frische Infos!

VORSCHAU | ZELDA: BREATH OF THE WILD

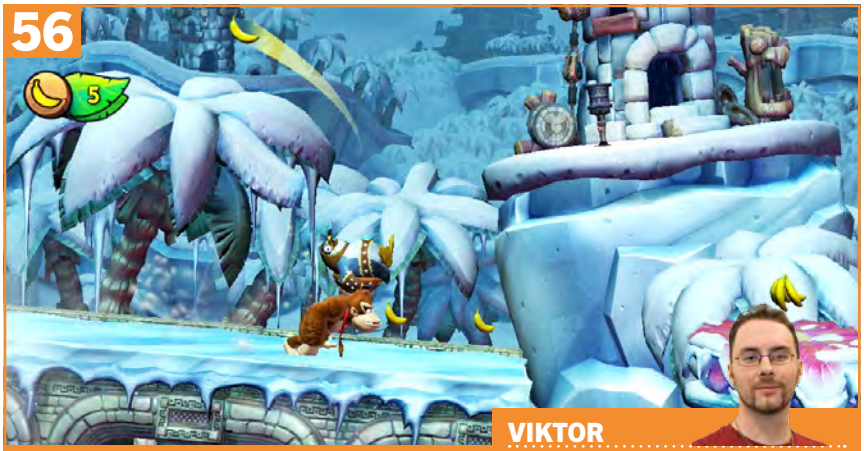


28 & 76

MARCO

Wunderschöne Strände, tropisches Klima und Pokémon. Dass diese drei Dinge super zusammengehen, beweist der neue RPG-Hit.

TEST & TIPPS | POKÉMON SONNE UND MOND



56

VIKTOR

Schneegestöber, Rutschpartien und Kälte – Winterwelten sind Tradition bei Nintendo. Eine echt tolle, wie wir finden.

SPECIAL | NINTENDOS WUNDERBARE WINTERWELTEN

Alle Titel dieser Ausgabe

7th Dragon III – Code: VFD, Test ... 40
Ancient Stone Tablets, Start ... 07
Animal Crossing, Start ... 09
Animal Crossing: New Leaf – Welcome Amiibo, Test ... 44
Banjo-Kazooie, Special ... 58
Banjo-Tooie, Special ... 58
Beat the Beat: Rhythm Paradise, Online ... 69
Cartoon Network: Battle Crashers, Online ... 65
Demon's Crest, Retro ... 72
Gargoyle's Quest, Retro ... 71
Gargoyle's Quest II: The Demon Darkness, Retro ... 72
Donkey Kong, Start ... 09
Donkey Kong Country: Tropical Freeze, Special ... 59
Donkey Kong Jungle Beat, Online ... 65
F-Zero X, Online ... 64
Ghouls 'n Ghosts, Retro ... 70
Ice Climber, Special ... 59
Kirby's Toy Box, Start ... 07
Kirby: Triple Deluxe, Special ... 61
Kritzelpost, Online ... 66
Lego Dimensions Story-Pack Phantastische Tierwesen, Test ... 46
Luigi's Mansion, Start ... 09
Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen: Sotschi 2014, Special ... 59
Mario's Super Picross, Online ... 66
Marvel vs. Capcom 3, Retro ... 73
Marvel vs. Capcom: Infinite, Retro ... 73
Maximo, Retro ... 73
Mega Man X, Retro ... 72
Mercenaries Saga 2: Order of the Silver Eagle, Online ... 68
Metal Gear Solid, Start ... 08
Picross 3D: Round 2, Test ... 42
Pokémon Gold & Silber, Special ... 60
Pokémon Sonne & Mond, Test/Service ... 28/76
Resident Evil 2, Start ... 08
Sega 3D Classics Collecton, Online ... 67
Shin Megami Tensei 4 Apocalypse, Test ... 38
Stardew Valley, Start ... 06
Super Mario, Start ... 09
Super Mario 64, Special ... 57
Super Mario Maker, Test ... 34
Super Mario Run, Vorschau ... 14
Super Mario Sunshine, Start ... 09
Super Smash Bros. Melee, Start ... 09
The Legend of Zelda: Breath of the Wild, Vorschau ... 18
The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Special ... 60
Twisted Fusion, Online ... 69
Yoshi's New Island, Special ... 59

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

THE WIND WAKER 2

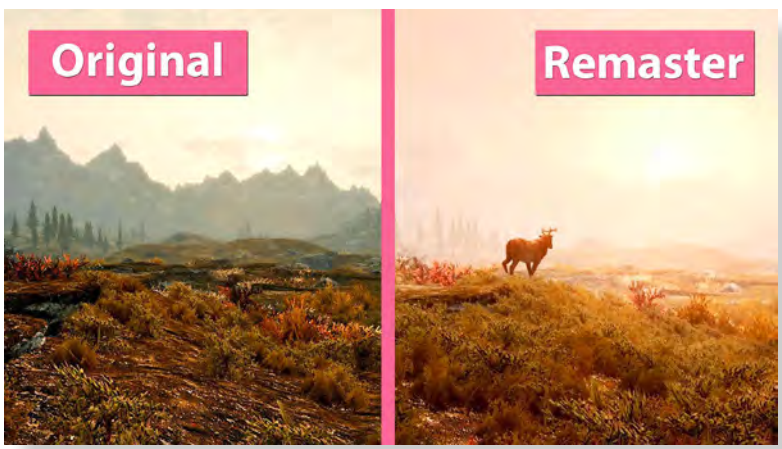
Biz Unter gewissen Umständen hätte es eine Fortsetzung des Spiels geben können.

Nintendo arbeitete ursprünglich an einem Nachfolger zu *The Legend of Zelda: The Wind Waker*, das 2003 für Gamecube und Wii erschien. Diese Fortsetzung sollte im Gegensatz zum Vorgänger hauptsächlich an Land spielen. 14 Jahre nach dem Release von *Wind Waker* erklärt Satoru Takizawa, Graphics Artist bei Nintendo, erstmals im Buch „The Legend of Zelda: Art & Artifacts“ (ab Februar 2017 auch in Europa erhältlich), warum sie sich stattdessen für *Twilight Princess* entschieden haben. Die Idee war, dass Link auf einem Pferd durch das Land hätte reiten können. Doch waren Links Proportionen nicht wirklich dafür geeignet, um auf einem Pferd sitzen zu können. Toon Link war schlichtweg zu klein und eine erwachsenere Version wäre auch nicht angemessen gewesen. Allerdings konnte sich Nintendo nie um dieses Problem kümmern, da das Projekt bereits nach kurzer Zeit eingestellt wurde. Stattdessen ist Nintendo auf das eher düstere *Twilight Princess* umgestiegen. Der in *Wind Waker* verwendete eher bunte Cel-Shading-Grafikstil kam trotz der guten Kritiken überhaupt nicht gut bei den Fans an. Diese wollten einen realistischeren Look für den nächsten Ableger der Serie haben. Die damaligen Kino-Blockbuster wie *Der Herr der Ringe* verstärkten noch einmal die ganze Debatte. Die Folge davon waren unbefriedigende Verkaufszahlen. *The Legend of Zelda: The Wind Waker* wurde in den ersten Jahren nach Release gerade einmal halb so oft verkauft, wie *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Doch Big N legte das Spiel zehn Jahre nach dem ursprünglichen Release neu für die Wii U auf. Dieses Remake verkaufte sich dort weitere zwei Millionen Mal. Wer dennoch die Geschichte von *Wind Waker* weiterverfolgen möchte, kann das Spin-off *Phantom Hourglass* auf dem DS spielen, was wahrscheinlich genauso viel Segeln beinhaltet wie *Wind Waker*. Das führt nämlich nicht nur die Story fort, sondern setzt auch weiterhin auf den niedlichen Cel-Shading-Look.

SKYRIM: SPECIAL EDITION

Switch Bethesdas großes Rollenspiel wagt den Sprung auf Nintendos neue Plattform.

Dass der fünfte Teil der *Elder Scrolls*-Reihe auf der neuen Konsole von Nintendo spielbar sein wird, galt von Anfang an als nahezu sicher. Schließlich waren schon im Ankündigungs-Trailer der Switch Szenen von der Drachenjagd in Himmelsrand zu sehen. Todd Howard, Executive Producer von Bethesda, bestätigte jetzt den anstehenden Release. Damit erscheint *Skyrim* erstmals für eine – zumindest teilweise – mobile Plattform. Wer also in die Rolle des Dovakhiin schlüpfen möchte, muss in Zukunft nicht mehr im Wohnzimmer bleiben. Switch-Besitzer werden von Anfang an die Special Edition von *Skyrim* zu spielen bekommen. Die im Oktober 2016 für PC, PS4 und Xbox One erschienene Neufassung enthält sämtliche Add-ons und eine aufpolierte Grafik. Vor allem Texturen und atmosphärische Effekte wurden verbessert. Charaktermodelle und Animationen sind jedoch dieselben wie in der Originalversion. Auch inhaltlich ändert sich an dem mittlerweile über fünf Jahre alten Rollenspiel nicht viel.



DARK SOULS FÜR SWITCH?

Switch Sollte Nintendos Konsole gut ankommen, zieht From Software eine Umsetzung der Trilogie in Erwägung.

Auch wenn die von der Nintendo Wii ausgelöste Casual-Welle schon einige Jahre zurückliegt, kann wohl kaum abgestritten werden, dass viele der heutigen Spiele deutlich vereinfacht und einsteigerfreundlicher gemacht wurden – sehr zum Missfallen eingefleischter Hardcore-Zocker. Neben diversen Indie- und Nischen-Games hat es vor allem die *Souls*-Serie aus dem Hause From Software geschafft, anspruchsvolle Videospielunterhaltung wieder salonfähig zu machen. Als Nintendo eine erste Liste über künftige Third-Party-Hersteller für die Switch veröffentlichte, fiel dort auch der Name From Software. Offenbar scheint das japanische Unternehmen von Nintendos neuer Hardware sehr angetan zu sein und hat gerüchteweise schon vor Monaten einen ersten Prototyp des aktuellen RPG-Hits *Dark Souls 3* zum Laufen gebracht. Genaue Details sind hierzu jedoch nicht bekannt, auch von einer offiziellen Bekanntgabe möchte From Software noch nicht sprechen. Allerdings hat man bereits verlauten lassen, dass man diesen Schritt in Erwägung zieht, sofern die Switch sich in den ersten Wochen gut verkauft. Sogar von einer Neuveröffentlichung der gesamten *Dark Souls*-Trilogie mitsamt aller jemals veröffentlichten DLCs ist die Rede. Nicht enthalten sind hier aber *Demon's Souls* für die PS3 und *Bloodborne* für die PS4 – beide Spiele sind nämlich in Kooperation mit Sony entstanden.

GOODBYE! BOXBOY!

3DS Fortsetzung der innovativen Knobelreihe angekündigt – vorerst aber nur in Japan.

Auf der japanischen Webseite von Nintendo wurde vor Kurzem eine Teaser-Seite mit einem Trailer und ein paar Informationen für einen neuen Ableger der Puzzle-Serie *BoxBoy!* veröffentlicht. Demnach wird das neuste Abenteuer des würfelförmigen Protagonisten Qbby *Goodbye! BoxBoy!* heißen und verspricht wie auch die anderen Teile lustigen Rätselspaß in farbenfroher Umgebung. Das einminütige Video zeigt zudem, dass der neue Teil des Entwicklerstudios HAL Laboratory, die kreativen Köpfe hinter der *Kirby*-Serie, neben herausfordernden Rätseln im Block-Design auch ganz neuartige Logikrätsel zu bieten hat. Außerdem ist unter dem Video zu lesen, dass das Spiel voraussichtlich am 2. Februar in Japan für den 3DS erscheinen wird und 680 Yen (umgerechnet etwa 5,60 Euro) kostet. Während die ersten beiden Ableger nur im eShop erhältlich waren, wird es für die gesamte Trilogie nun auch eine limitierte Handels-Version geben. Diese beinhaltet neben den drei Spielen einen offiziellen Soundtrack mit insgesamt 34 Musiktiteln und eine zusätzliche Qbby-Amiibo-Figur. Das blockförmige Sammlerstück soll aber nicht nur als Staubfänger dienen, sondern auch weitere Geheimnisse für Denksportler freischalten. Was damit gemeint ist, wurde nicht genauer erläutert. Ebenfalls ist es unklar, ob es eine physische Edition für den westlichen Markt geben wird – hier ist für Knobel-Freunde also noch Abwarten angesagt. Eine Download-Version zu einem späteren Zeitpunkt ist aber sehr wahrscheinlich, da die beiden ersten Teile immerhin auch schon im europäischen eShop zum Herunterladen bereitstehen. Wir tippen auf eine Ankündigung bei der nächsten Nintendo Direct. Bewiesen ist damit aber auf jeden Fall, dass die Serie deutlich beliebter ist als man annehmen möchte.

ZUBEHÖR FÜR SWITCH

Switch Australischer Einzelhändler gibt versehentlich einige Informationen preis.

Nintendos nächste/r Heimkonsole/Handheld lässt bekanntlich noch bis März auf sich warten und eigentlich sollten auch erst Mitte Januar weitere Informationen zur Switch publik werden. Doch dem australischen Online-Einzelhändler EB Games ging das wohl nicht schnell genug. Für kurze Zeit wurden auf deren Webseite zwei Ausstattungsgegenstände für die Next-Gen-Konsole angeboten, die uns bereits jetzt einige interessante Informationen liefern. So lässt das gelistete drei Meter lange USB-C-Ladekabel schon mal auf beste Voraussetzungen für den portablen Spielspaß hoffen. Die wesentlichen Vorteile des neuartigen Steckertyps: starke Ladepower und fixe Datenübertragung. Zudem führte EB Games noch eine Tragetasche mit Schutzfolien für das Display und einigen Slots für künftige Switch-Titel auf. Mittlerweile sind die Gegenstände aber nicht mehr im Online-Store einsehbar, sie wurden von der Seite runtergenommen.

Wer seine Switch mitnehmen möchte, wird um solches Equipment kaum herumkommen.

DAS TURBOGRAFX KEHRT ZURÜCK

Biz Neue Patentmeldung in den USA sorgt für Gesprächsstoff unter den Retro-Enthusiasten.

Das Turbografx-16 war eine gute Konsole, floppte aber im Westen.

In der vergangenen Ausgabe berichteten wir darüber, dass das altgediente Sega Mega Drive in Brasilien wohl ein Revival erlebt. Nun gibt es eine ähnliche Meldung aus den USA zu vermelden. Offenbar hat Konami dort einen Lizenzantrag für den Titel „Turbografx“ beantragt. Der Begriff geht auf die 1987 veröffentlichte Konsole Turbografx-16 zurück, seinerzeit das erste 16-Bit-Gerät der beiden Hersteller NEC und Hudson Soft. Sämtliche Firmenanteile gehören aber schon seit vielen Jahren Konami. Was der japanische, zuletzt sehr in die Kritik geratene Entwickler damit beabsichtigt, wurde noch nicht näher kommentiert. Offenbar beabsichtigt Konami, in naher Zukunft mehrere Spiele aus dem Portfolio der Turbografx-16 zu veröffentlichen. Zuletzt war dies bei mehreren Umsetzungen für Nintendos Wii der Fall gewesen. Es besteht aber auch die Möglichkeit, dass Konami gleich die ganze Konsole neu auf den Markt bringen will. Sofern es dazu kommen sollte, dürfte klar sein, dass der große Erfolg den Nintendo Classic Mini ausschlaggebend für diese Idee gewesen ist.

STARDEW VALLEY KOMMT FÜR SWITCH

Switch Die Ankündigung für Switch bedeutet gleichzeitig das Aus der Wii-U-Fassung.

Die zunächst auf Steam und anschließend für andere Systeme veröffentlichte Farm-Simulation gehört zu den ganz großen Überraschungen 2016. Das ganz klar von *Harvest Moon* inspirierte Spiel mit seiner liebevollen Pixeloptik vereint all das in sich, wonach Fans der Vorlage seit vielen Jahren gewartet haben. Recht schnell wurde auch an einer Version für die Wii U gearbeitet, welche aber im Spätsommer zunächst auf Eis gelegt wurde. Stattdessen wollte das kleine Entwicklerstudio rund um Eric Barone, der das Spiel fast im Alleingang konzipierte und programmierte, auf Nintendos neue Konsole warten. Jetzt, wo die Switch in aller Munde ist, gibt es Neues von *Stardew Valley* zu vermelden. Für die Wii U wird das Spiel leider nicht mehr erscheinen, dafür allerdings wird die Switch mit einer Umsetzung versehen. Genaue Details zu der Portierung wollte Eric Barone noch keine nennen. Es darf aber davon ausgegangen werden, dass es sich um eine erweiterte Version des Hauptspiels handelt.

FANS RETTEN SATELLAVIEW-GAMES

Biz Vor 20 Jahren wurden einige Spiele per Radio-Signal übertragen. Heute sind sie wieder erhältlich!

Schon lange vor dem Download-Zeitalter war es möglich, sich Spiele direkt ins Wohnzimmer senden zu lassen – zumindest wenn man in Japan lebte und Besitzer eines Satellaview war. Das Satellaview ist ein Zusatzgerät für den Super Famicom, der japanischen Variante des Super Nintendo. Mit diesem Zubehör konnte man die Radio-Signale des Satellitensenders St.GIGA empfangen, der regelmäßig exklusive Spieletitel an die heimische Konsole sendete. Viele dieser Spiele galten als für immer verloren, weil das Satellaview wiederverwendbare Module nutzte, sodass mit jedem neuen Game das zuletzt gespielte überschrieben wurde. Jetzt fanden Sammler vier verschollene Titel der Reihe *Kirby's Toy Box* aus dem Jahr 1996, die bei einer Auktion in Japan angeboten wurden. Dank den Spenden der Fan-Community konnten die Module für umgerechnet rund 700 Euro ersteigert werden. Die Spiele wurden mittlerweile emuliert und unter der Adresse https://satellaview.org/ veröffentlicht. Ebenfalls wiederhergestellt wurde der Titel *Ancient Stone Tablets*, ein 1997 übertragenes, kaum bekanntes Spin-off der *Zelda*-Serie. Die Cutscenes des Spiels wurden damals live vertont und übertragen, sodass Ancient Stone Tablets nur zu bestimmten Zeiten gespielt werden konnte. Unter der Adresse http://bszelda.zeldalegends.net/ ist auch dieser Titel in emulierter Fassung wieder erhältlich. Ein offizieller Release? Wohl eher nicht.

NEUES SPIEL DER RETRO STUDIOS

Switch Woran der renommierte Entwickler arbeitet, ist gegenwärtig noch unbekannt.

Dass Nintendo ein glückliches Händchen bei Entwicklerstudios hat, die an den großen Marken von Big N arbeiten dürfen, konnte der Konzern mit den Retro Studios schon mehrfach eindrucksvoll unter Beweis stellen. Das in Texas ansässige Studio hat nicht nur der *Metroid*-Serie den erfolgreichen Weg in die 3D-Gefilde gezeigt, sondern vermochte auch *Donkey Kong Country* neues Leben einzuhauchen. Welches Projekt den Retro Studios von Nintendo aktuell anvertraut wurde, hat bislang keine der beiden Parteien verraten. Dank eines Twitter-Aufrufs der Retro Studios ist aber nun bekannt, dass sie definitiv an einem neuen Switch-Spiel arbeiten. Dort wurde nämlich aktiv nach neuen Mitarbeitern gesucht. Die Stellenanzeigen bezogen sich auf einen AI Engineer, einen Associate Animator sowie einen Associate Enviroment Artist. Somit ist also klar, dass neben einem KI-Programmierer auch noch zwei Animatoren für Umgebungsgrafiken gesucht werden. Zu welchem Genre das kommende Spiel gehört oder sonstige Details, gab der Entwickler aber nicht bekannt.

N-ZONE-STECKBRIEF #16

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
Bub und Bob

ERSTER AUFTRITT:
Bubble Bobble (1986)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Bubble Bobble (1986)

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
Können ihre Gegner in eine Luftblase einschließen oder auf diese draufspringen, um höhere Ebenen zu erreichen.

KURZBIOGRAFIE:
Bubble Bobble war seinerzeit eines der ersten Videospiele, welches dem Koop-Modus eine besondere Bedeutung zukommen ließ. In 100 verschiedenen Levels, von denen jedes nur einen Bildschirm groß war, konnte man dank des cleveren Spieldesigns wunderbar zusammenarbeiten. Sei es nun beim Einfangen und Besiegen der Gegner oder beim Erreichen von nur schwer zugänglichen Arealen. Gleichzeitig konnte man seinen Mitspieler aber auch ganz gehörig ärgern und ihm sämtliches Obst, Gemüse oder andere Gegenstände vor der Nase wegschnappen und so seine eigene Punktzahl erhöhen.

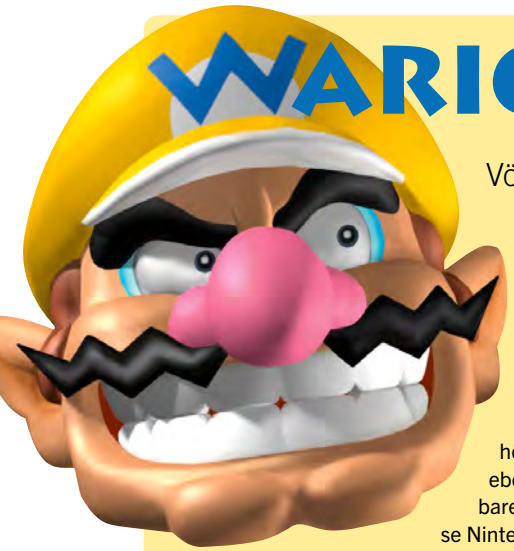
TRIVIA:
Obwohl Entwickler Taito diverse Sequels und Fortsetzungen entwickelte (einige davon unterschieden sich deutlich vom Original), ist das erste *Bubble Bobble* nach wie vor das beliebteste Spiel der Reihe. Neben dem zeitlosen Gameplay und seinem tollen Zweispielermodus bleibt einem vor allem die Hintergrundmusik immer noch im Ohr hängen.

KONAMI VERBIETET CASTLEVANIA

Biz Arbeiten am ehrgeizigen Fan-Projekt liegen nach Unterlassungserklärung auf Eis.

Konami hat sich in den vergangenen zwei Jahren keinen besonders guten Ruf gemacht. Nicht nur legte das Unternehmen viele altbekannte Serien auf Eis oder verwurstete starke Lizenzen wie *Metal Gear Solid* für einen Pachinko-Automaten, sondern trennte sich auch noch sehr unglücklich von Star-Designer Hideo Kojima. Das Verbot, welches die Firma dem kleinen Entwicklerstudio Dejawolfs nun auferlegt hat, dürfte bei den Fans ebenfalls nicht gerade gut ankommen. Das werkelte nämlich an einer Neuauflage von *Castlevania*, allerdings mit der modernen Unreal-4-Engine. Das unter dem Namen *Castlevania: Remade in Unreal* bekannte Projekt orientiert sich dabei so nah wie möglich an dem Erstling der Serie aus dem Jahre 1986. Einen allzu schweren Vorwurf kann man Konami aber nicht machen, immerhin handelt es sich nach wie vor um ihr geistiges Eigentum. Zudem haben die Japaner es dem Entwickler gestattet, das bislang programmierte Material zu behalten. Da beide Firmen momentan noch in Verhandlungen über eine mögliche Lizenzierung des Titels stecken, stirbt die Hoffnung also zuletzt. Eine ähnlich erfolgreiche Kooperation gab es zuletzt etwa zwischen Capcom und diversen Fan-Entwicklern, die an einem Remake zu *Resident Evil 2* arbeiteten, das gerade in Japan entsteht.

Simon Belmont im neuen Gewand: Wird das Projekt doch noch realisiert?



WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig nerdgeprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen und verrät, was man sich auf keinen Fall merken sollte!

931: Der Protagonist aus *Earthbound Beginnings* heißt Ninten. Sein wesentlich bekannterer Nachfolger aus dem zweiten Teil hört auf den Namen Ness, was ebenfalls eine kaum übersehbare Anspielung auf eine gewisse Nintendo-Retro-Konsole darstellt.

932: Im *Sonic*-Spin-off *Shadow the Hedgehog* gibt es zwei Bosse zu bekämpfen, welche die Namen „Blue Falcon" und „Black Bull" tragen. Beide Namen stellen Referenzen an die Fahrzeuge von Captain Falcon und Black Shadow aus der *F-Zero*-Reihe dar. Kein Wunder, entwickelte Sega doch *F-Zero GX* für den Gamecube!

933: Alle Hauptfiguren aus *Tokyo Mirage Sessions # FE* wurden in den westlichen Versionen älter gemacht – ein häufiges Phänomen bei japanischen Spielen. So sind die ursprünglich minderjährigen Helden nun 18 Jahre oder zumindest näher dran an der Volljährigkeit.

934: Die Geräte der Game&Watch-Reihe waren echte Verkaufsschlager und wurden deshalb von verschiedenen Firmen für Werbezwecke lizenziert und mitsamt aufgedrucktem Logo verkauft. Unter anderem gab es Editionen von Friweg, Keleg oder Bosch.

935: *Mario Golf: World Tour* für den 3DS war das erste Nintendo-Spiel, bei dem der Mario-Konzern einen Season Pass für DLCs anbot.

936: 1993 erschien in Japan ein Arcade-Automat, welcher, ähnlich wie viele *Dance Dance Revolution*-Titel, mit einer Art Tanzmatte gesteuert wird. Der Titel: *Super Mario World: Mario Undoukai*. Es handelt sich um ein paar Aneinanderreihungen Olympischer Sportdisziplinen wie dem Hürdenparcours und dem 100-Meter-Lauf.

937: Nintendo of Europe rief während der ersten Wochen nach dem Release von *New Super Mario Bros. 2* alle Spieler auf, einen Screenshot ihres Spielstandes mit 1 Million Münzen zu machen, um eine digitale Urkunde als „Münz-Millionär" zu erhalten. Auf jeder ausgestellten Urkunde steht eine individuelle Nummer, die verrät, der wievielte Einsender der jeweilige Teilnehmer war.

938: Spielt man in *Super Mario Maker* als Gold-Mario oder Silber-Mario und ergattert dann einen Powerstern, so hört man statt der üblichen Fanfare die Melodie aus *Super Mario 64*, die erklingt, wenn man die Metallkappe aufsetzt. Auch die *Mario Kart*-Spielfigur besitzt einen eigenen Sternensound: Hier erklingt die Melodie, der man lauschen darf, wenn man in *Super Mario Kart* den Stern ergattert.

939: Im Japan-exklusiven 3DS-Titel *Dynasty Warriors vs.* kann man Kostüme von Link in der *Skyward Sword*-Version freispielen, genauso wie den Zero Suit von Samus Aran aus *Metroid: Other M*.

940: Als Vorbild für die Blüten der verschiedenen Pikmin-Arten dient die real existierende „Sutera cordata", auch bekannt als „Bocopa". Alle Farben, welche die Blüten der Pikmin in den Spielen annehmen können, treten auch bei der Bocopa-Blüte auf.

WERDET N-ZONE-PRAKTIKANT!

Biz Ihr wolltet schon immer mal in den Redaktionsalltag schnuppern? Wir machen's möglich.

Braucht ihr noch ein Pflichtpraktikum für euer Studium? Möchtet ihr wissen, wie es hinter den Kulissen der N-ZONE abläuft, und aktiv an der Umsetzung des Heftes mitwirken? Oder möchtet ihr in den Redakteursberuf reinschnuppern und das mit eurer Liebe zu Nintendo verbinden? Kennt ihr euch gut mit Nintendo-Spielen aus? Dann haben wir da was für euch, denn wir suchen Praktikanten, die das N-ZONE-Team tatkräftig unterstützen! Zu euren Aufgaben zählen das Verfassen von Texten, Aufnehmen von Videos, Erstellen von Screenshots, Testen von Spielen sowie diverse kleinere Unterstützungsaufgaben. Für nähere Infos zu Bewerbung, Vergütung und nötiger Qualifikation gebt ihr einfach folgende Adresse in euren Browser ein: http://to.pcgames.de/dY0eW. Gebt bei eurer Bewerbung auch direkt an, dass ihr zur N-ZONE möchtet, damit wir euch leichter zuordnen können.

NINTENDO SUCHT HACKER

Biz Eine mögliche Kooperation soll mögliche Schwachstellen des 3DS offenlegen.

Auch wenn das Ende des 3DS nur noch eine Frage der Zeit ist – immerhin steht die Switch schon vor der Tür –, hat Nintendo seinen Handheld noch lange nicht vergessen. Offenbar ist der japanische Traditionshersteller sehr daran interessiert, möglichst viel über mögliche Sicherheitslücken in der System-Software des 3DS zu erfahren. Aus diesem Grund hat sich Nintendo direkt an die richtige „Zielgruppe" gewandt: Auf der öffentlichen Webseite www.hackerone.com gab das Unternehmen bekannt, bis zu 20.000 US-Dollar an diejene Person zu zahlen, welche als Erste signifikante Schwachstellen des 3DS aufzeigen kann. Die Höhe der ausgezahlten Summe hängt dabei von der Qualität des Berichts und der Relevanz der Sicherheitslücke ab. Zudem wird das Geld erst dann überwiesen, wenn es Nintendo gelungen ist, den Fehler im System erfolgreich zu reparieren. Sofern eure Hacker-Skills noch nicht eingerostet sind und ihr für nächstes Jahr noch ein bisschen Taschengeld benötigt, könnt ihr ja euer Glück versuchen und Nintendo ein bisschen unter die Arme greifen.

Vielleicht seid auch ihr bald so cool wie Hackerman aus dem Film *Kung Fury*.

SWITCH ERHÄLT GAMECUBE-SUPPORT

Switch Mehrere Klassiker von Nintendos Würfel sollen laut Gerücht bereits auf der neuen Switch-Konsole laufen.

Was auf der Wii und Wii U bereits sehr gut geklappt hat, soll bei der Switch nicht anders laufen: Wie jetzt von mehreren Quellen bekannt gegeben wurde, wird Nintendos neue Konsole viele Gamecube-Titel als Download spendiert bekommen. Die Cube-Klassiker *Super Mario Sunshine*, *Luigi's Mansion* und das in der E-Sports-Szene bekannte *Super Smash Bros. Melee* sind laut einem Bericht von Eurogamer.com für den Einsatz auf dem Konsolen-Hybriden bereits vorbereitet worden und ließen sich schon jetzt spielen, heißt es. Zudem denken die Entwickler über eine VC-Umsetzung von *Animal Crossing* nach. Ein Titel, mit dem auch NES-Klassiker wie *Donkey Kong*, *Zelda* und *Super Mario* spielbar wären, da diese in dem *Animal Crossing*-Titel enthalten sind. Auch nicht schlecht: In eurem Besitz befindliche NES-Spiele, die über den Virtual-Console-Dienst gekauft wurden, sollen für eine kleine Gebühr auf die Switch übertragen werden können statt zwei Mal den Vollpreis zahlen zu müssen. Ebenfalls soll der Adapter des Wii-U-Controllers mit der Switch kompatibel sein.

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich unsere Leser derzeit am meisten!

1 SUPER MARIO (DIVERSE)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Diverse **Termin:** 2016/2017

Mobile	Super Mario Run	15. Dezember 2016	Autorunner
3DS	Mario Sports Superstars	Frühjahr 2017	Sportspiel
Switch	Super Mario Switch	Nicht bekannt	Jump & Run
Switch	Mario Kart Switch	Nicht bekannt	Rennspiel

Wir konnten Marios ersten Smartphone-Ausflug spielen und verraten euch ab Seite 14, ob der Klempner auch auf dem iPhone für viel Hüpfspaß sorgt.

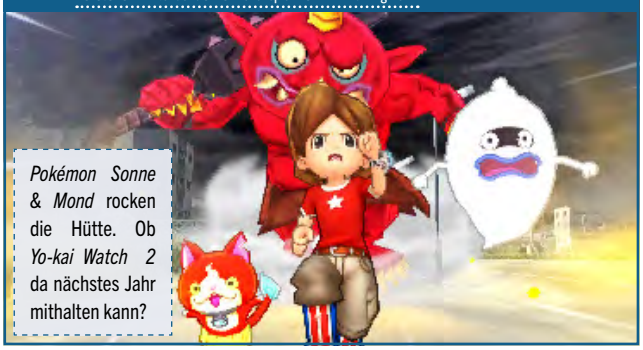
2 ZELDA: BREATH OF THE WILD (Wii U/SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 2017

Endlich gab es wieder frische Neuigkeiten zum kommenden *Zelda*-Abenteuer. Mehr dazu in der Vorschau ab Seite 18!

3 YO-KAI WATCH 2 (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** Frühling 2017



Pokémon Sonne & Mond rocken die Hütte. Ob *Yo-kai Watch 2* da nächstes Jahr mithalten kann?

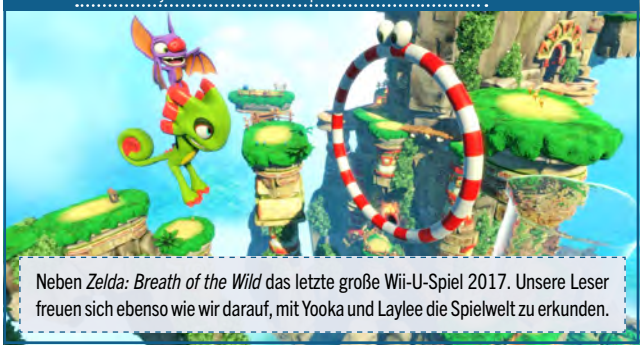
4 SPLATOON (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** nicht bekannt

Wir sind echt gespannt, was für neue Features *Splatoon* für die Switch von Nintendo spendiert bekommt.

5 YOOKA-LAYLEE (Wii U)

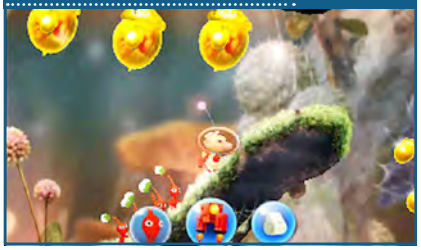
Hersteller: Playtonic/Team 17 **Genre:** Jump & Run **Termin:** 1. Quartal 2017



Neben *Zelda: Breath of the Wild* das letzte große Wii-U-Spiel 2017. Unsere Leser freuen sich ebenso wie wir darauf, mit Yooka und Laylee die Spielwelt zu erkunden.

6 PIKMIN FÜR NINTENDO 3DS (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Adventure **Termin:** 2017



7 DRAGON QUEST VIII (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 20. Januar 2017

8 ANIMAL CROSSING (MOBILE)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Adventure **Termin:** 1. Quartal 2017

9 POOCHY & YOSHI'S W. W. (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** 3. Februar 2017

10 EVER OASIS (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 2017

Diese Spiele sind derzeit im Handel und bei den Lesern angesagt!

TOP 10 VERKAUF (Wii U) – SATURN

1 MINECRAFT Wii-U-EDITION
Entwickler: Mojang/4J Studios/Microsoft
Hersteller: Mojang
Test in: N-ZONE 02/16
Spielspaß: -%
Kurz vor Weihnachten setzt sich *Minecraft* dann doch vor *Paper Mario* durch.

2	PAPER MARIO: COLOR SPLASH	Entwickler: Intelligent Systems Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/16 Spielspaß: 86%
3	NEW SUPER MARIO BROS. U	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 85%
4	SUPER MARIO 3D WORLD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%
5	JUST DANCE 2017	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: - Spielspaß: -%
6	SPLATOON	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/15 Spielspaß: 90%
7	SKYLANDERS IMAGINATORS	Entwickler: Toys for Bob Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 12/16 Spielspaß: 83%
8	MARIO PARTY 10	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/15 Spielspaß: 82%
9	MARIO KART 8	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89%
10	YOSHI'S WOOLLY WORLD	Entwickler: Good-Feel Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/14 Spielspaß: 83%

TOP 10 LESER (Wii U)

1 PAPER MARIO: COLOR SPLASH
Entwickler: Intelligent Systems
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 11/16
Spielspaß: 86%
Unsere Leser haben Spaß daran, der Welt in *Paper Mario* einen neuen Anstrich zu verpassen.

2	THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS HD	Entwickler: Tantalus Media Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/16 Spielspaß: 88%
3	SUPER SMASH BROS.	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 91%
4	SUPER MARIO MAKER	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/15 Spielspaß: 85%
5	POKÉMON TEKKEN	Entwickler: Bandai Namco Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/16 Spielspaß: 82%
6	SPLATOON	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/15 Spielspaß: 90%
7	XENOBLADE CHRONICLES X	Entwickler: Monolith Soft Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/16 Spielspaß: 87%
8	SKYLANDERS IMAGINATORS	Entwickler: Toys for Bob Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 12/16 Spielspaß: 83%
9	MARIO KART 8	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89%
10	MINECRAFT Wii-U-EDITION	Entwickler: Mojang/4J Studios Hersteller: Mojang	Test in: N-ZONE 02/16 Spielspaß: -%

TOP 10 VERKAUF (3DS) – SATURN

1 POKÉMON SONNE UND MOND
Entwickler: Game Freak
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/17
Spielspaß: 90%
Mit einem neuen Verkaufsrekord geht's direkt an die Spitze.

2	SUPER MARIO MAKER 3DS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 76%
3	ANIMAL CROSSING: NEW LEAF – WELCOME AMIIBO	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 86%
4	MARIO KART 7	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%
5	NEW SUPER MARIO BROS. 2	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 91%
6	MARIO PARTY STAR RUSH	Entwickler: Nd Cube Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/16 Spielspaß: 78%
7	NEW STYLE BOUTIQUE 2 – MODE VON MORGEN	Entwickler: Syn Sophia Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/15 Spielspaß: 70%
8	DISNEY MAGICAL WORLD 2	Entwickler: Bandai Namco Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/16 Spielspaß: 70%
9	TOMODACHI LIFE	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85%
10	THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D	Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/11 Spielspaß: 90%

TOP 10 LESER (3DS)

1 POKÉMON SONNE UND MOND
Entwickler: Game Freak
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/17
Spielspaß: 90%
Das neue *Pokémon*-Abenteuer kommt bei unseren Lesern auch super an!

2	FIRE EMBLEM FATES	Entwickler: Intelligent Systems Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/16 Spielspaß: 90%
3	MONSTER HUNTER GENERATIONS	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/16 Spielspaß: 82%
4	YO-KAI WATCH	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/16 Spielspaß: 89%
5	SUPER MARIO MAKER 3DS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 76%
6	DRAGON QUEST VII: FRAGMENTE DER VERGANGENHEIT	Entwickler: Artep./Square Enix Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/16 Spielspaß: 85%
7	THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D	Entwickler: Nintendo/Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/15 Spielspaß: 92%
8	SUPER SMASH BROS.	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 90%
9	POKÉMON ALPHA SAPHIR UND OMEGA RUBIN	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/14 Spielspaß: 86%
10	ANIMAL CROSSING: NEW LEAF – WELCOME AMIIBO	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/17 Spielspaß: 86%

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE!

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii-U- und 3DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden: **Redaktion N-ZONE, Computec Media GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth**

Mobile

SUPER MARIO RUN

GESPIELT

Jump & Run Bevor Mario die Nintendo Switch erobert, macht er sich erst einmal völlig fremdes Terrain zu eigen: Wir haben *Super Mario Run* für iOS ausführlich gespielt!

Jahrelang kursierten Gerüchte durch das Internet und die Spielemedien dieser Welt, die besagten, dass Nintendo eine neue Geschäftsstrategie beschreiten und die hauseigenen Marken auf Smart Devices veröffentlichen würde. Jahrelang stritt Nintendo diese Gerüchte vehement ab – nun, zumindest so lange, bis sie Realität wurden und Nintendo in Kooperation mit dem Mobile-Entwickler DeNa Umsetzungen beliebter Nintendo-Marken für Smartphones und Tablets ankündigte. Nun ist es so weit, dass sogar Nintendos Haus-und-Hof-Maskottchen Mario den Sprung wagt. Wir konnten ganz kurz vor dem Release ausführlich in den Titel reinspielen – und waren trotz berechtigter Skepsis ob des simplifizierten Steuerungsschemas sehr angetan.

Standard-Gegner schaden uns nicht, sondern werden automatisch überwunden – oder per Touch-Geste besiegt.

Wer alle Münzen pro Level haben will, braucht viel Geschick. Nach den pinken schaltet man die lilanen und schwarzen frei.

Rechtsdrall

Bei *Super Mario Run* handelt es sich nämlich um einen sogenannten Autorunner. Heißt im Klartext: Der Pummel-Klempner mit Vorliebe für royale Rettungsmissionen bewegt sich völlig automatisch von links nach rechts. Unsere augenscheinlich einzige Möglichkeit, seinen Weg zu beeinflussen, ist ein simples Tippen auf den Smartphone- oder Tablet-Bildschirm. Drücken wir noch einmal drauf, sobald Mario in der Luft ist, so führt er den aus der *New Super Mario Bros.*-Reihe bekannten Schwebesprung aus. Der erste Hinweis, dass das alles nicht so anspruchslos ist, wie es scheint, ist die Tatsache, dass auch der

seit *Super Mario 64* etablierte Wandsprung ebenfalls zu Marios Repertoire gehört. Springen wir also an ein Hindernis und drücken gleich darauf noch einmal auf den Bildschirm, so stößt Mario sich vom Mauerwerk ab und springt in die andere Richtung. In engen, vertikalen Gängen können wir auf diese Weise gewaltige Höhen erreichen. Zudem verhält sich der Protagonist in Konfrontationen mit Standard-Gegnern völlig anders, als man das gewohnt ist, und überwindet sie einfach via Bocksprung. Tappen wir jedoch auf den Bildschirm, sobald er einen der Fieslinge berührt, nutzt er den unbedarften Unhold als Absprunghilfe und befördert sich mit einem durch weitere Gegner erweiterbaren Hüpfer nach oben oder in die Ferne. Ebenfalls neu: Erstmals in einem 2D-*Mario* kann sich der Held an Kanten festhalten und daran nach oben ziehen, wenn ein weiter Sprung ihn nicht ganz auf die angepeilte Plattform befördert hat. All diese Design-Entscheidungen bereichern nicht nur das Gameplay, sondern wurden auch bewusst gesetzt, um einen möglichst reibungslosen und spaßigen Lauf durch die Levels zu ermöglichen – und dabei haben wir noch nicht einmal die verschiedenen neuen Interaktionsblöcke und -schaltflächen erwähnt, die zusätzlich dafür sorgen, dass *Super Mario Run* wesentlich mehr zu bieten hat als die zum großen Teil durchschnittlichen anderen Autorunner aus dem App-Store!

Bezüglich Abwechslung wird die volle *Mario*-Palette geboten. Nur Unterwasser-Levels fehlen offenbar.

Verschiedene Spezialblöcke wie dieses Sprungpad beeinflussen unsere Route in den Levels und erlauben uns gewagte Interaktionen – genügend Geschick vorausgesetzt.

Rennen, bis der Block kommt

Unser ewiger Lauf nach rechts kann nämlich durch diverse spezielle Elemente in den Levels manipuliert werden. Da ist zum Beispiel das große Sprungpad: Geraten wir darauf und berühren den Bildschirm, so macht Mario einen gewaltigen Satz nach oben, kann Hindernisse überwinden oder auch in versteckte Bereiche der Areale gelangen. Der Stopp-Block hingegen aktiviert sich automatisch, sobald wir ihn berühren, und lässt den pummeligen Protagonisten auf der Stelle verharren und ihn erst weiterrennen, wenn wir den Bildschirm berühren. Das ist unabdingbar, um zeitlich abgestimmten Feuerbällen über Lavaseen zu entgehen oder auch um Bower zu besiegen, der im Karussell mit einigen seiner Koopalinge am Ende von jeweils vier Levels auf uns wartet. Die Hangelblöcke hingegen befinden sich an diversen Stellen an den Decken der Areale und lassen Mario automatisch daran entlangkraxeln. Lange Blockreihen mit nach links zeigenden Pfeilen sorgen dafür, dass wir anstatt wie üblich nach rechts bei Berührung des Bildschirms nach links hüpfen und damit auch an ansonsten unerreichbare Punkte gelangen können. Die spielerische Varianz, die sich durch all diese Elemente ergibt, ist gewaltig und sprüht geradezu vor der bekannten Nintendo-Qualität. *Super Mario Run* fühlt sich anders an als der Standard-Nintendo-Hüpfer, aber nichtsdestoweniger sehr, sehr gut.

Frohlocket! Auch mit Yoshi kann man durch die Levels düsen – und auch Luigi steht bereit. Zusätzlich gibt's weitere Figuren.

Am Ende der Welten wartet wie üblich Bowser auf uns. Um ihn zu besiegen, müssen wir im richtigen Moment die Axt erreichen.

ICH BAU MIR MEIN PILZKÖNIGREICH

Von den drei vorhandenen Spielmodi ist der Königreich-Modus der ungewöhnlichste – aber auch der spaßigste? Wir stellen ihn vor.

Im Rallye-Modus können wir Toads „verdienen", die anschließend einem Konto gutgeschrieben werden. Auch unser Münzvorrat erhöht sich durch das Spielen der Levels sowie der Rallyes beständig – aber was bringt uns der ganze Sammelspaß? Nun, Toads und Münzen sind die benötigten Währungen, um im Königreich-Modus Items freizuschalten, mit denen wir unseren virtuellen royalen Spielkasten erweitern können. Hübsche Theorie, in der Praxis aber etwas sinnbefreit, da sich der Nutzen des Königreichs beim Anspielen nicht wirklich offenbarte. So oder so stellen wir den Modus vor.

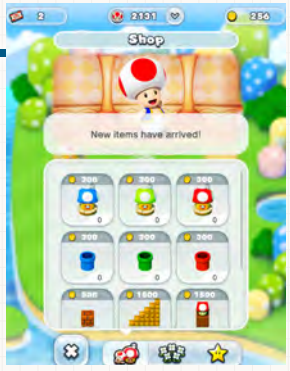
Keine Sorge, unser Königreich ist größer, als es scheint – durch Wischen wechseln wir zwischen den verschiedenen Bereichen.

Wer nicht spielen will, kann trotzdem neue Belohnungen freischalten. Diese Geschenkebox wird regelmäßig mit neuen Goodies befüllt.

Unsere gesammelten Münzen haben wir stets im Überblick – wir erhalten sie sowohl im Modus Welten als auch im Modus Rallye. Toads gibt es nur in der Rallye, aber auch hier wird uns die gesammelte Menge immer angezeigt.

Wer fleißig baut und die Spielmodi absolviert, verdient auch Erfahrung, durch die das Schloss nach und nach anwächst.

In Pilzhäusern können wir simple Minispiele für Belohnungen absolvieren.

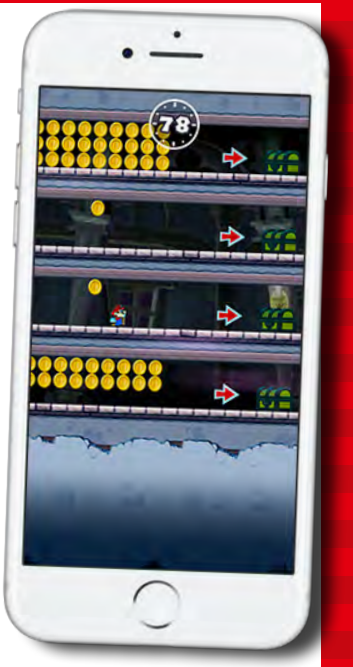


Mit diesem Button gelangen wir ins Item-Menü zur Areal-Verschönerung.

Neben ihrer Funktion als Quasi-Währung bevölkern die Toads auch unser virtuelles Heim.

Der Übergang zwischen den drei verschiedenen Spielmodi funktioniert mehr oder minder fließend. Einfach auf die Röhre getappt und schon ist man da.

Baubare Gegenstände reichen von Fahnenmasten über Pilzhäuser bis hin zu Blöcken. Um sie freizuschalten, benötigen wir einerseits Toads, wodurch die Items überhaupt erst im Kaufmenü anwählbar sind, und andererseits Münzen, um sie schlussendlich zu erstehen.



Am unteren Ende des Bildschirms können wir die freie Fläche nutzen, um zu tappen und trotzdem volle Sicht zu haben.

Marios Münzen-Manie

Primär haben wir uns in unseren bisherigen Schilderungen auf „Welten" bezogen, einen der drei Spielmodi des Mario-Runners. In sechs Welten zu je vier Levels tappen wir uns hier durch von Hand gestaltete Abschnitte. Wer einfach nur durchrennen will, hat hier nicht viel zu tun: Nach 30 bis 60 Minuten hat man alle Areale absolviert. Allerdings sind die Levels stark auf den Wiederspielwert ausgelegt. Pro Level gilt es, fünf pinke Münzen einzusacken, was angesichts der Tatsache, dass diese teilweise ganz schön fies platziert sind und jede Menge Geschick oder gar Kenntnisse bezüglich des jeweiligen Abschnitts verlangen, nicht immer ganz leicht ist. Hat man die fünf Kleinode ergattert, werden fünf zu sammelnde lila Münzen freigeschaltet. Und sobald diese in den eigenen Besitz übergewandert sind, folgen fünf schwarze Münzen. Während die lilafarbenen Exemplare schon deutlich mehr Einsatz verlangen als die pinken, hauen die schwarzen so richtig rein. Wer wirklich alle Münzen sein Eigen nennen möchte, kann also viele, viele Versuche und jede Menge Spielstunden veranschlagen. Bezüglich dessen, was der Welten-Spielmodus zu bieten hat, ist er thematisch überraschend nah dran an dem, was man aus den 2D-*Marios* der Hauptreihe kennt. Grüne Wiesen wechseln sich mit Lava-Arealen, Wüsten-Abschnitten und mehr ab. Sogar einige Geisterhäuser haben es ins Spiel geschafft. In diesen Welten, die – ähnlich wie die Stages des Ur-*Mario Bros.* – am linken und rechten Rand loopen, müssen wir durch geschickte Sprünge und durch Nutzung der Umgebung zur Ausgangstür gelangen und dabei Buh-Huus sowie sich auflösenden Scheintüren entgehen. Was uns auffiel, war das völlige Fehlen von Unterwasser-Levels, welche wohl mit Touch-Steuerung relativ umständlich zu programmieren gewesen wären. Zudem existieren abseits des Standard-Pilzes keine Items oder Kostüme, mittels derer Mario seine Gestalt verändern kann. Wir sind gespannt, ob sich an diesem Umstand durch Level-DLCs, die mit großer Wahrscheinlichkeit folgen werden, in der Zukunft etwas ändern wird.

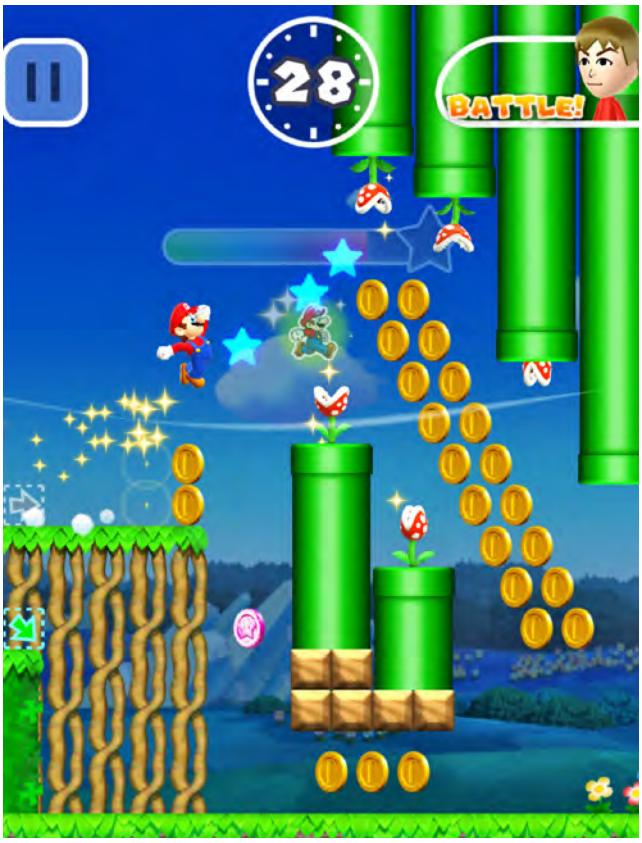
Pilzkopf-Parade

Der zweite Spielmodus hört auf den Namen „Toad-Rallye" und schickt uns, anders als der Welten-Modus, in zufallsgenerierte Levels, die sich aus diversen Abschnitten aus den normalen Arealen zusammensetzen. Hier rennen wir auch nicht bis zur Zielfahne, sondern versuchen uns so lange an Highscores, bis der Timer abgelaufen ist. Unsere Aufgabe: Durch gewagte Sprün-

ge, gesammelte Münzen und andere coole Aktionen möglichst viele Toads begeistern, die uns anschließend vom unteren Bildschirmrand aus zujubeln. Unsere Konkurrenten sind dabei entweder Spieler aus aller Welt oder solche aus unserer Freundesliste – diese stellen wir entweder via Nintendo-ID oder mittels Facebook-Verknüpfung zusammen. Anstatt direkt gegen unseren Widersacher, ermitteln wir unser Können dabei im Rennen gegen seine Geistdaten. Gegen Freunde dürfen wir nur fünfmal pro Tag antreten und erhalten auch keine Toads und Münzen, unsere Währungen für den Königreich-Modus (mehr dazu im Kasten auf der linken Seite). Warum sich Nintendo für diese Beschränkungen entschieden hat, ist uns nicht ganz klar. Gegen Zufalls-User dürfen wir hingegen, sooft es uns gefällt, in den Rallye-Ring steigen. Vorausgesetzt, wir verfügen über genügend Rallye-Tickets, von denen eines pro Runde benötigt wird. Da wir diese allerdings als Belohnung für so ziemlich alle Aktionen im Spiel quasi nachgeworfen bekommen, sollte ein Mangel nur selten ein Problem darstellen. Allerdings ist uns dennoch nicht ganz klar, warum diese Einschränkung überhaupt existiert, denn Nintendo verzichtet dankenswerterweise vollkommen auf jedwede Mikrotransaktionen jedweder Art. Wer einmal den Kaufpreis von knapp zehn Euro berappt hat, erhält vollen Zugriff auf sämtliche Elemente des Spiels. Die Ticket-Begrenzung, die beschränkte Zahl an Möglichkeiten, gegen Leute aus der Freundesliste anzutreten, und weitere Einschränkungen ähnlicher Machart – besonders im Königreich-Modus – verstrahlen aber völlig unnötigerweise einen seltsamen Free2Play-Odeur.

Wenig zu tun im Königreich

Alle Infos zum Königreich-Modus gibt's im Extrakasten. Trotzdem auch hier einige Worte dazu: Zwar konnten wir uns auf dem Preview-Event, auf dem wir *Super Mario Run* ausführlich spielen konnten, auch im virtuellen Königreich austoben, allerdings ist dieses stark auf Langzeitspieler ausgelegt. Um etwa die zahlreichen Gegenstände im Shop freizuschalten, dauert es eine ganze Weile. Allerdings hatten wir schon anhand des kurzen Trips in den Spielmodus nicht das Gefühl, dass wir hier allzu viel Zeit verbringen werden. Dazu wird einfach viel zu wenig Interaktion mit dem Königreich geboten und auch die Bau-Möglichkeiten sind beschränkt. Die Minispiele sind zwar nett, aber auch nicht Grund genug, hier allzu viel Zeit zu investieren. Wir lassen uns aber gerne im fertigen Spiel vom Gegenteil überzeugen! Bereits überzeugt sind wir von der hübschen Grafik des Spiels, welche sich vor dem *New Super Mario Bros*-Ableger für Wii U nicht zu verstecken braucht und sehr flüssig läuft. Übrigens: Wer seinen My-Nintendo-Account mit *Super Mario Run* verknüpft, kann unabhängig vom Gerät jederzeit auf seinen Spielstand zugreifen. Cool! **Lukas Schmid**



Im Rallye-Modus treten wir entweder gegen Freunde oder Spieler aus aller Welt an. Die Route unseres Kontrahenten wird uns durch einen süßen Papp-Mario angezeigt.

Auch die bekannten Geisterhäuser gilt es zu meistern. Hier ist es unsere Aufgabe, mit Geschick zur richtigen Tür zu gelangen.

Nach Abschluss einer Runde im Rallye-Modus wird der Gewinner ermittelt und die Toads wandern ins eigene Königreich.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Mehr Spieltiefe als gedacht – Marios erster Smartphone-Ausflug ist gut gelungen!"

Ich war *Super Mario Run* gegenüber von Beginn an relativ positiv eingestellt und habe angesichts Nintendos jahrzehntelanger Erfahrung mit dem Jump&Run-Genre einen anständigen Hüpfer erwartet. Nicht erwartet habe ich, wie geschickt die Entwickler mit den Beschränkungen der Touch-Steuerung von Mobile Devices umgehen: Obwohl das Spiel mit genau einer Geste gesteuert wird, stehen einem eine große Menge an verschiedenen Interaktionsmöglichkeiten in den Levels zur Verfügung. Zudem ist durch die verschiedenfarbigen Münzen und den Rallye-Modus viel Wiederspielwert geboten. Nur der Sinn des Königreich-Modus erschließt sich mir derzeit noch nicht ganz.

INFOS

Hersteller: Nintendo/DeNa
Entwickler: Nintendo
Alternative: Rayman Adventures
Termin: 15. Dezember 2016 (iOS)

Screen-Info: Die Bilder hat uns Nintendo zur Verfügung gestellt. Ganz genauso wie hier sieht das Spiel in Bewegung auch tatsächlich aus.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Erwähnt wurden sie schon, im neuen Trailer sieht man sie erstmals auch: Siedlungen, in denen Link mit anderen Bewohnern der Spielwelt in Kontakt treten kann.

Wii U

AMIIBO

Switch

THE LEGEND OF ZELDA BREATH OF THE WILD

Rollenspiel Ein Hauch von Wildnis zieht durch die Konsolenwelt; Nintendo zeigt neue Eindrücke aus dem kommenden *Zelda*-Abenteuer und befördert den Vorfreude-Pegel in neue Sphären!

Kommt's im März zum Release der Switch oder nicht? In den letzten Wochen wanderten glaubwürdige Gerüchte durch das Internet, die besagten, dass *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* eventuell erst im Mai oder Juni 2017 bei uns aufschlägt. Unter Umständen müssen wir uns also noch ein wenig länger gedulden als ursprünglich gedacht. Genau wissen wir es wohl erst im Januar, wenn Nintendo die neue Switch-Konsole vollständig enthüllt und dann bestimmt auch die Launch-Line-up-Katze aus dem Sack lässt. Bis dahin können wir uns aber immerhin über einen neuen Trailer sowie einige Minuten Gameplay-Video aus der Wii-U-Fassung des Spiels freuen (Anfang Dezember von Nintendo veröffentlicht), die beide einige neue Einblicke in das heiß ersehnte Abenteuer erlauben.

Frauenpower

So wurde uns bisher stets versprochen, dass es im fertigen Spiel auch besiedelte Gebiete geben würde, in denen Link auf diverse NPCs treffen würde. Bis dato begleiteten wir Link nämlich durch eine fast ausgestorbene Welt, in der ihm, neben Gegnern, lediglich ein mysteriöser alter Mann kurzzeitig Gesellschaft leistete. Nun jedoch lernen wir zu-

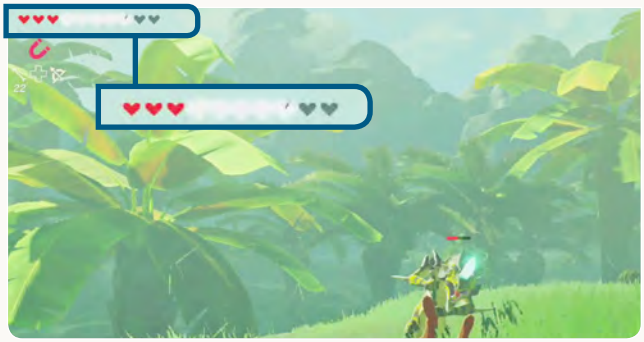
In *The Legend of Zelda: Twilight Princess* wurden Kämpfe zu Pferde erneut und vom Rücken unseres treuen Rosses Epona aus machen das erste Mal realisiert. Nun gibt es sie wir unter anderem den Wächtern den Garaus.

KLEINE DETAILS AUS DEM NEUEN GAMEPLAY-MATERIAL

Auf den ersten Blick verrät das neue Material zum Spiel nicht viel. Der zweite Blick offenbart aber interessante neue Gameplay-Elemente, die wir an dieser Stelle präsentieren.

Die künstliche Intelligenz der Gegner dürfte höher sein als in den Vorgängern. Dieser Knabe geht um die von uns geworfene Bombe kurzerhand herum.

Dass wir uns verschiedene Gerichte kochen können, ist bekannt. Nun zeigt uns dieser kurze Menü-Ausschnitt diverse Buffs, die wir durch das Essen erhalten.

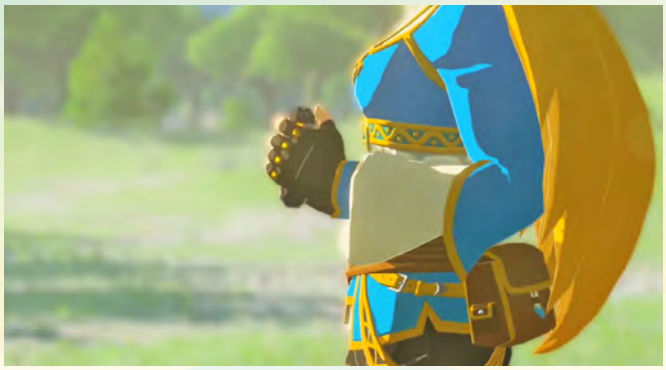


Spätestens seit *Ocarina of Time* sind *Zelda*-Spiele nicht gerade für ihre Schwierigkeit bekannt. Hier jedoch verliert Link satte sieben Herzen auf einen Schlag!

Simple Stealth-Abschnitte gab es schon bisher manchmal. Nun jedoch können wir uns durch gut platzierte Schleich-Angriffe so manchen Kampf ersparen.

sätzlich Kass kennenl. Dabei handelt es sich um ein humanoides Vogelwesen (ähnlich dem Volk der Orni aus *The Legend of Zelda: The Wind Waker*), welches uns auf unserer Reise wertvolle Ratschläge mit auf den Weg gibt. Ebenso zeigt der Trailer bewohnte Ortschaften, in denen allerlei NPCs ihrem Alltag nachgehen und Ackerbau betreiben. Große, belebte Städte, wie es sie ebenfalls geben soll, bekamen wir hingegegen noch noch nicht zu sehen. Dafür erregen gleich zwei weibliche Figuren unser Interesse, deren Gesichter bisher verborgen bleiben – höchstwahrscheinlich aus gutem Grund. Unterschiedliche Roben tragend, kniet Link sich vor einer der beiden nieder (Prinzessin Zelda?), während die andere Klamotten trägt, welche denen des Protagonisten frappierend ähnlich sehen. Dementsprechend überschlagen sich unter den Fans die Spekulationen: Wird es etwa doch möglich sein, zwischen einer männlichen und weiblichen Version des Helden zu wählen? Hat die in *Hyrule Warriors* eingeführte Linkle ihren ersten Auftritt in der Hauptserie? Oder wird es gar einen Koop-Modus geben? Fragen über Fragen, die jedoch vorläufig leider noch unbeantwortet bleiben.

Offenbar können sich diesmal auch NPCs gegen Gegner erwehren. Nein, bei dem Knaben in der Mitte handelt es sich nicht um Link!



Gleich zwei weibliche Figuren sorgen im neuen Trailer für Spekulationen. Handelt es sich um dieselbe Person? Dagegen sprechen die unterschiedlichen Gewänder. Bei der rechten Dame könnte es sich wohl um Prinzessin Zelda handeln; die linke hingegen trägt eine Robe, die stark an jene von Link selbst erinnert. Tritt der Held auch in weiblicher Form auf?

Kalamitäten-Kautschuk

Aber auch abseits davon gibt es spannende Details im Trailer und dem Gameplay-Video zu entdecken. So wissen wir bereits, dass die Spielwelt hunderte Jahre vor den Ereignissen des Abenteuers von einer bis dahin unbekannten Katastrophe heimgesucht wurde, wovon Ruinen und zerstörte Wächter – die Maschinen-artigen Tentakel-Kreaturen, welche das Land säumen – zeugen. Strahlen die bisher gezeigten Areale trotzdem stets einen gewissen Frieden aus, so offenbaren sich neue, gezeigte Gebiete als deutlich düsterer und von der Zerstörung zerfressen. Zudem sehen wir, wie die schwarzen, Gallert-artigen Ausdünstungen der ebenso mysteriösen wie furchterregenden bösartigen Entität Calamity Ganon ganze Landstriche überziehen. Wir lehnen uns weit aus dem Fenster und vermuten, dass wir diesem Treiben wohl ein Ende bereiten müssen.

Mehr Herzen für den Helden

Vielleicht noch spannender sind die verschiedenen Gameplay-Elemente, welche uns die neuen Videos zeigen. So bekommen wir einen besseren Blick darauf, wie die temporären Verbesserungen unserer Lebensleiste und unserer Ausdauer funktionieren: Nehmen wir Nahrung zu uns, die mit entsprechenden Buffs aufwartet, erweitert sich unsere maximale Anzahl an Lebensherzen etwa um eins, wobei die zusätzlichen Herzen gelb dargestellt werden; genauso funktioniert das Kurzzeit-Upgrade bei der Ausdauerleiste. Die nötige Energie ist aber auch bitter notwendig, denn an einer Stelle sehen wir, wie ein Standard-Widersacher Link satte sieben Herzen mit einem Schlag raubt! Wesentlich mehr als in den gemeinhin recht einfachen Vorgängern wird die Wahl der richtigen Ausrüstung wie etwa einer robusten Rüstung, die unsere

Werte entsprechend verbessert, wohl von entscheidender Bedeutung sein. *The Legend of Zelda: Skyward Sword* betrat angesichts verbesserbarer Gegenstände erstmals Neuland, nun wird das damalige Gimmick zum entscheidenden Spielelement! Überhaupt steht Crafting stärker als jemals zuvor im Fokus und lässt uns neben Nahrung und Ausrüstung auch noch allerlei andere Helferlein herstellen. Ebenfalls neu: Schwert und Schild sind keine fest im Inventar verankerten Gegenstände mehr, sondern zerbrechen nach einer gewissen Zeit. Die andauernde Suche nach Ersatz wird uns das ganze Spiel über beschäftigen – genauso wie die Suche nach Items wie Feuerstab oder Dekublatt, die ebenfalls nicht an bestimmten Orten aufgesammelt werden, sondern als Verbrauchsitems fungieren. Fest im Menü verankert sind lediglich die Runen, die uns verschiedene Fähigkeiten verleihen und die wir in den knapp 100 über die Spielwelt verteilten Schreinen – so eine Art Mini-Dungeons – erringen können.

In der Spielwelt treffen wir den Barden Kass. Im Trailer sehen wir diesen Kerl, der demselben Volk wie Kass zu entstammen scheint.

Die offene Spielwelt dürfte wirklich riesig ausfallen und von thematisch sehr unterschiedlichen Gebieten geprägt sein. Neben idyllischen Landschaften bereisen wir auch Areale, die stark von der nicht näher definierten Katastrophe in der Vergangenheit der Welt geprägt sind. Hoffentlich gibt es auch allerlei interessante Aufgaben zu erledigen.

Gegner mit Köpfchen

Doch zurück zu den Neuerungen aus den Videos; wer einen Überblick über alles, was *Breath of the Wild* ausmacht, haben möchte, guckt am besten in unsere Riesen-Vorschau in der N-ZONE 08/2016! So bekommen wir diesmal einen besseren EIndruck davon, wie wir uns dank geheimer Angriffe allerlei Auseinandersetzungen ersparen können –etwas, das in der auf der E3 in Los Angeles von uns gespielten Demo höchstens rudimentär möglich war. So haben die Gegner verschiedene Aufmerksamkeitsstufen. Haben sie uns noch nicht gesehen, können wir sie mit einem gut platzierten Pfeil oder einen Überraschungsangriff mit Gleiter samt Sturzattacke kurzerhand ausschalten. Sind sie uns auf der Spur, erscheint ein Fragezeichen über ihren Köpfen und wir müssen uns hüten, für Aufmerksamkeit zu sorgen. Haben sie uns gesehen, müssen wir uns wohl oder übel im direkten Kampf beweisen, was gerade bei vielen Feinden auf einmal schnell schiefgehen kann. Stealth-Abschnitte gab es zwar auch schon in den anderen *Zelda*-Spielen, so dynamisch eingebunden wie hier kennen wir sie jedoch noch nicht. Außerdem scheinen die Bösewichte noch einmal die Schulbank gedrückt und zusätzliche graue Zellen entwickelt zu haben, denn sie reagieren relativ smart auf unser Verhalten und weichen zum Beispiel geworfenen Bomben aus, um nicht in den Explosionsradius zu gelangen. Klar, mit Genies bekommen wir es wohl trotz alledem sicher nicht zu tun. Es ist aber schön zu wissen, dass die Zeiten von Kanonenfutter-Gegnern anscheinend vorbei ist.

Protagonist Link wurde bisher in keinem der veröffentlichten Trailer und Demos in klassischer grüner Robe gezeigt. Ob es das flotte Teil überhaupt im Spiel geben wird?

Shields will shatter

Das Kampfsystem selbst gleicht, anders als viele andere Aspekte des Spiels, relativ stark dem, was man von der Serie kennt. Es hat aber ebenfalls das eine oder andere Update erhalten. Wie wir seit längerer Zeit wissen wird etwa kurzzeitig das Geschehen verlangsamt, sobald wir einer gegnerischen Attacke ausweichen. Diese zusätzliche Zeit können wir nutzen, um etwa einen Pfeil gezielt abzufeuern oder einen besonders mächtigen Spezialschlag auszuführen. Was uns im neu präsentierten Material auffiel, war die Tatsache, dass die von uns genutzten Waffen offenbar noch schneller kaputt gehen, als das in der E3-Demo der Fall gewesen ist: Innerhalb eines Duells muss unser Held seinen Dreschflegel volle drei Mal wechseln. Wir sind schon sehr gespannt, ob es, etwa gegen Ende des Abenteuers, auch Waffen geben wird, die nicht nach einer bestimmten Zeit den Geist aufgeben – im Trailer ist zumindest bereits ein Schwert zu sehen, welches frappierend dem Masterschwert gleicht. Nicht vorstellen müssen wir uns hingegen die technischen Unterschiede des Spiels auf Wii U und Switch. Während das vor einigen Wochen präsentierte Material von Nintendos Neuer deutlich schärfer aussah als das bekannte Demo-Material, stechen in den neuen Wii-U-Videos erneut einige unschöne Texturen sowie die teils sehr auffällige Treppchenbildung an Kanten hervor. Keine Frage, das künstlerische Niveau des Spiels ist über alle Zweifel erhaben, man merkt aber, dass das Abenteuer die veraltete Wii-U-Hardware an die Grenzen ihrer Möglichkeiten bringt. Das ist aber angesichts der mannigfaltigen Qualitäten des Spiels vernachlässigbar – ein absolut herausragendes Erlebnis dürfte es so oder so werden.

Lukas Schmid

MEINUNG
Lukas Schmid

„So viele Neuerungen, so viel Potenzial – das potenziell größte Nintendo-Spiel seit Jahren!“

Mit jedem Trailer, den Nintendo veröffentlicht, wird das Warten auf *Breath of the Wild* schwerer – und ebenso wird mit jedem Trailer klarer, warum die Entwicklung dermaßen viel Zeit in Anspruch nimmt. Hier dürfte aller Voraussicht nach nämlich ein geradezu gigantisches Abenteuer auf uns zukommen, welches das bekannte *Zelda*-Spielprinzip nicht nur massiv überarbeitet und erweitert, sondern es regelrecht auf den Kopf stellt. Das Schöne: Trotzdem fühlt es sich weiterhin durch und durch wie ein Spiel der traditionsreichen Serie an. Nur technisch dürfte es noch ein wenig zulegen – auf Wii U. Das vor einigen Wochen gezeigte Switch-Material hingegen schaut bereits ziemlich fein aus!

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: The Legend of Zelda: Twilight Princess HD
Termin: 2017

Screen-Info: Die Bilder stammen aus dem neuen Trailer sowie dem Let's-Play-Video, die Nintendo beide veröffentlicht hat. Sieht ziemlich cool aus, oder?

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart!

So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Wertungskästen:
Darin findet ihr die wichtigsten Infos rund um das getestete Spiel, etwa Release-Termin, Hersteller, Entwickler, Preis und Jugendeignung. Bei jedem Spiel bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat und liefern euch die wichtigsten Pro- und Contra-Aspekte zu dem jeweiligen Titel. Dabei beeinflusst jedes Pro und Contra die Endwertung, wobei besonders wichtige Pros und Contras mit einem doppelten Plus beziehungsweise einem doppelten Minus hervorgehoben sind. Außerdem bewerten wir, wie viel Spaß der getestete Titel im Einzelspieler- und im Mehrspielermodus (falls vorhanden) macht und wie viele Spieler jeweils online oder offline miteinander spielen können. Bei 3DS-Tests informieren wir euch zudem darüber, ob ihr zwingend einen New Nintendo 3DS für das Spiel benötigt.

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

> 90 %, Herausragend
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem 90er gewürdigt. Spiele, die dermaßen gut abschneiden, gehören in jede Sammlung!

> 80 %, Sehr gut
Hervorragender, überdurchschnittlich guter Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen, auch wenn nicht alles an dem Spiel perfekt sein mag.

> 70 %, Gut
Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen, bei denen man als Fan des Genres beziehungsweise der entsprechenden Thematik nicht viel verkehrt machen kann.

> 60 %, Befriedigend
Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage, auch wenn das Spiel durchaus offensichtliche Schwächen aufweist.

> 50 %, Ausreichend
Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit des Spielers, obwohl nicht alles an den Games grottenschlecht sein muss.

< 50 %, Mangelhaft
Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen. Nicht einmal Fans der Thematik werden mit diesen Spielen ihre Freude haben. Finger weg!

Splatoon

Termin: 29. Mai 2015
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 8
An der Optik hat sich in den vergangenen Monaten nichts geändert. Das tolle Artdesign wird nach wie vor von einer sauberen Technik getragen.

SOUND 9
Sprache/Text: Inkling-Sprache/Deutsch
Die neuen, thematisch sehr abwechslungsreichen Musikstücke fügen sich wunderbar in den ohnehin schon famosen Soundtrack des Spiels ein.

STEUERUNG 9
Pro-Controller: ☑ **Wii-Zubehör:** ☑
Besonderheiten: Alleine nur mit Gamepad spielbar
Die sehr simpel gehaltene Steuerung setzt auf eine Mischung aus Analog- und Gyroskop-Steuerung. Wunderbar umgesetzt, nahezu fehlerfrei.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel
Die Kampagne des Spiels ist leider ein wenig kurz und zu einfach geraten. Wer alle versteckten Schriftrollen finden will, wird um die sieben Stunden benötigen.

MEHRSPIELER 10
Spieler online: 8 **Spieler offline:** 1-2
Dank neuer wie auch gut umgesetzter Spielmodi hat sich *Splatoon* seine 10 im Mehrspieler redlich verdient. Lediglich manche Abstürze nerven noch.

PRO / CONTRA
- ➕➕ Fantastisch umgesetztes Tinten-Feature
- ➕ Präzise, leicht zu handhabende Steuerung
- ➕ Neue Mehrspielerkarten sehr gelungen
- ➕ Ungewöhnliches, skurriles Artdesign
- ➕ Neue Waffen sehr abwechslungsreich
- ➖ Waffen-Balance noch nicht perfekt
- ➖ Einzelspielerkampagne immer noch recht kurz
- ➖ Online öfters immer noch Abstürze

WERTUNG/FAZIT

90

„Innovativ, kreativ und wohldurchdacht: *Splatoon* bringt Farbe in euer Leben!“

ICONS

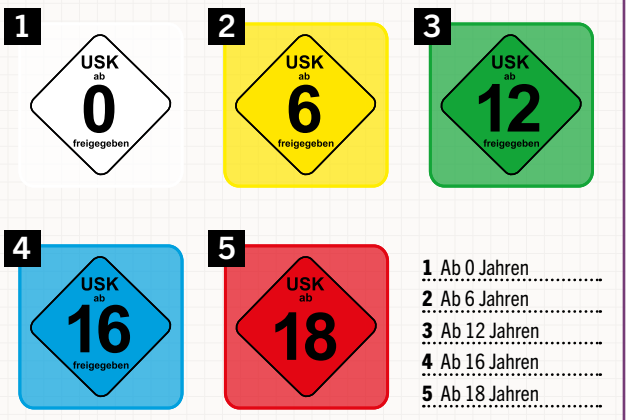
N-ZONE-HIT
An diesem Icon erkennt ihr die Hits für Wii U und 3DS. Denn nur Titel mit einer Wertung von 85 Prozent oder mehr erhalten diese Hit-Auszeichnung.

AMIIBO
Wenn ihr dieses Icon in einer Vorschau oder einem Test erblickt, unterstützt das entsprechende Spiel Nintendos Amiibo-Figuren. Welche Funktion die Figuren haben, verraten wir im Artikel.

eSHOP
Dieses Icon weist darauf hin, dass ein Spiel oder ein Downloadcontent ausschließlich online über den Nintendo eShop erhältlich ist.

GESPIELT
Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt“-Icon.

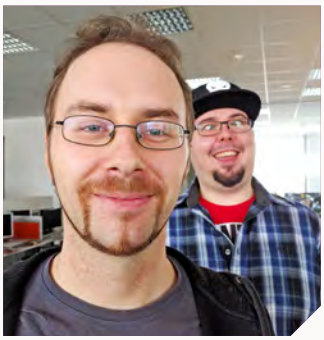
USK-EINSTUFUNGEN



1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

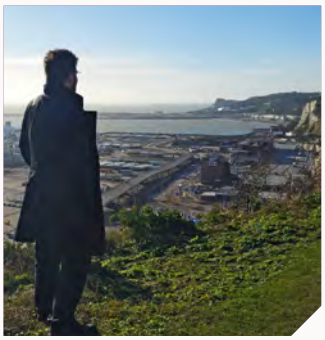
Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

VIKTOR EIPPERT (30, Redaktionsleiter)



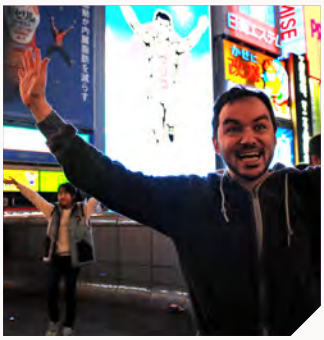
Spielt gerade: Fire Emblem Fates (3DS), Paper Mario: Color Splash (Wii U), Final Fantasy XV (PS4)
Sieht gerade: Defiance – Staffel1 bis 3, Full Metal Panic
Hört gerade: Den Podcast von Easy Allies
Und sonst: Je mehr ich von Zelda: Breath of the Wild sehe, desto mehr wird meine Geduld auf die Probe gestellt. Das Art-Design ist atemberaubend schön, die offene Spielwelt würde ich am liebsten sofort erkunden und die Kämpfe könnten neue Zelda-Maßstäbe setzen.

BENJAMIN KEGEL (35, freier Mitarbeiter)



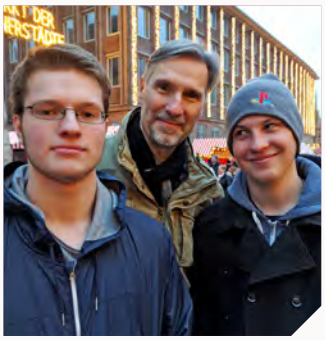
Spielt gerade: XCOM 2 (PC, mit Mods ohne Ende), Die Siedler von Catan (Mobile), Skylanders Imaginators (Wii U)
Sieht gerade: Arrival. Endlich mal wieder gute Sci-Fi, wenn auch etwas esoterisch.
Hört gerade: Doom-OST: BFG Division. In Dauerschleife. Einfach zu gut.
Und sonst: Ich wünsche euch allen ein frohes neues Jahr! Möge es besser sein als das madige 2016. Und möge es mit Switch Nintendo endlich wieder auf den Posten heben, den Marios Meister verdient haben. Wir sehen uns 2017!

MARCO CABIBBO (32, Redakteur)



Spielt gerade: Pokémon Sonne (3DS), Mercenaries Saga 2 (3DS)
Liest gerade: Die neue Retro Gamer
Hört gerade: Das sanfte Surren der neuen Bürotischlampe
Und sonst: Juchhe, ich hatte endlich mal wieder die Gelegenheit, nach Japan zu jetten! Der Anlass war dieses Mal aber kein Urlaub, sondern ein mehrtägiges Anzocken von Resident Evil 7! Ein sehr feines Spiel, was Capcom da in der Mache hat. Jetzt müsste es nur noch nachträglich eine Umsetzung für die Switch geben.

LUKAS SCHMID (28, Redakteur)



Spielt gerade: Letter Quest (PS4)
Liest gerade: Joanne K. Rowling – Harry Potter and the Cursed Child Pts. 1 & 2
Sieht gerade: Kreuz und quer auf Netflix
Und sonst: Weihnachten steht an, davor aber noch Heimreiseplanungen und Geschenkseinkäufe, was ich bisher erfolgreich vor mir hergeschoben habe. Dafür war ich schon am Nürnberger Christkindlesmarkt und habe mir am Stand der Partnerstadt Glasgow zusammen mit meiner Freundin und meiner zu Besuch weilenden Familie einen warmen Whisky gegönnt. Auch gut.

KATHARINA REUSS (29, Frau)

Spielt gerade: Pokémon Sonne, 7th Dragon III – Code: VFD, Mario Maker 3DS
Liest gerade: Die Kunst des klaren Denkens von Dobelli. Wird dem hochtrabenden Titel allerdings nicht gerecht.
Hört gerade: As Above, So Below von Nightstalker <3
Und sonst: Kann sich immer noch nicht dazu durchringen, den Reiskocher zu bestellen. Der liegt seit Wochen im Warenkorb auf Amazon. Irgendwann nach Weihnachten bin ich hoffentlich in der Lage, den Kaufknopf zu betätigen.

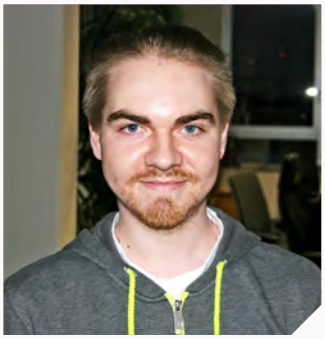
SANDRA WENDORF (35+, Layouterin)

Liest immer noch: Oscar Wilde
Hört gerade: Morrissey rauf und runter
Und sonst: Weihnachten steht vor der Tür und viele Menschen um mich herum hyperventilieren, damit die Geschenke pünktlich unterm Weihnachtsbaum liegen. Damit habe ich glücklicherweise keine Probleme: ein Hoch auf Amazon. Des Weiteren werde ich gut mit vorweihnachtlichen Aufmerksamkeiten meiner Kollegen versorgt. So kann ich gut gestärkt in meinen Skiurlaub entschwinden und weiterhin sehr auf Schnee hoffen ...

LAUREEN EGGMANN (23, Freie Mitarbeiterin)

Spielt gerade: Animal Crossing: New Leaf (3DS), Pokémon Sonne & Mond (3DS)
Hört gerade: Die Nähmaschine rattern
Arbeitet gerade: Am nächsten Plüschi
Und sonst: Momentan bleibt extrem wenig Zeit, um ausgiebig neue Spiele durchzuspielen oder das Update von Animal Crossing in vollen Zügen zu genießen. Neben meiner bald startenden Bachelor-Arbeit werkel ich ständig an neuen Dingen für meinen Bastelblog, ebenfalls ein Projekt für die Uni. Ich würde mich sehr über Besucher auf www.nerd-it-yourself.de freuen!

ALEXANDER GRILLENBERGER (23, Praktikant)



Spielt gerade: Pokémon Sonne (3DS), Overwatch (PC)
Sieht gerade: Marco Polo Staffel 2, One Piece, Fairy Tail
Hört gerade: Down with the Sickness
Und sonst: Ich freue mich tierisch über die neue Season in Overwatch. Bereits nach wenigen Tagen bin ich dieses Mal im Master-Bereich angekommen und Grandmaster wird bereits angepeilt. Die Pro-Gaming-Karriere kann kommen. Ach, und Weihnachtsgeschenke muss ich auch noch kaufen.

MEINUNGSMACHE
Die Geschmackspolizei

Lukas Schmid

Viktor Eippert

Marco Cabibbo

Benjamin Kegel

	Lukas Schmid	Viktor Eippert	Marco Cabibbo	Benjamin Kegel
TOP-TITEL	Picross 3D: Round 2	Pokémon Sonne	Pokémon Sonne	Super Mario Maker für 3DS
FLOP-TITEL	-	-	Twisted Fusion	-

Pokémon Sonne & Mond (3DS)
∅ Wertung: 7,75 // Test S. 28

Joah, *Pokémon*, ne? Sicher tolle Rollenspiele, und soviel ich gehört habe, deutlich besser als die letzten paar Editionen – aber halt einfach nicht meins. Der letzte Teil, den ich wirklich gespielt habe, war *Pokémon Rot*. Ne Weile her. **7**

Charmantes Setting, zig neue Pokémon, viele Neuerungen, lang ersehnte Komfort- und Interface-Verbesserungen – die neuen *Pokémon*-Abenteuer sind echt super geworden. Eine Switch-Version wäre nun noch klasse! **9**

Neben einigen richtig schönen Detailverbesserungen hat auch das neue *Pokémon* immer noch so ein paar Altlasten, die mich nerven – aber davon wird sich die Reihe wohl nie trennen. Egal, immer noch ein cooles Game! **8**

Ja, ich gebe zu, ich gehöre zur Fraktion „Früher war alles besser". Gebt mir ein Mewtu und ein Glurak – und dann lasst mich alleine mit dem ganzen neuen Kram. Außerdem ist das neue Kokowei creepy as hell. **7**

Super Mario Maker für 3DS (3DS)
∅ Wertung: 7,0 // Test S. 34

Der Baukasten lässt sich auch auf dem Handheld gut bedienen, auch wenn ich das größere Wii-U-Touchpad bevorzuge. Die deutlich eingeschränkten Online- und Tausch-Funktionen des Spiels lassen es aber stark abfallen. **7**

Die Mischung aus Baukasten und Hüpfspiel funktioniert grundlegend auch auf dem Handheld klasse. Doch, dass man so stark beim Teilen der Levels eingeschränkt wird, ist einfach total bescheuert. **7**

Auf der Wii U habe ich mich längere Zeit über kreativ sehr ausgelassen, doch auf dem 3DS will das Spiel nicht so ganz zünden. Erst recht nicht, wenn ich nicht in der Lage bin, meine wahnsinnigen Levels hochzuladen. **6**

Super Mario Maker war für mich schon immer ein Spiel, das man am besten in Häppchenform genießt. Und häppchenweise spiele ich einfach eher unterwegs auf dem 3DS als auf der Wii U. Ich mag die Handheld-Fassung! **8**

Shin Megami Tensei 4: Apo. (3DS)
∅ Wertung: 8,0 // Test S. 38

Schönes Ding! Das gewohnt abgefahrene Design, gepaart mit dem anspruchsvollen Gameplay und der sehr gelungenen Atmosphäre, sorgen für jede Menge Japano-Spielspaß auf dem 3DS. Zudem sieht's echt toll aus! **8**

Wie die anderen Teile der *Shin Megami Tensei*-Reihe auch hier wieder ein klasse Rollenspiel. Nur blöderweise fehlt mir leider die Zeit, um in die Welt einzutauchen. Ich bleibe in Sachen *SMT* bei den *Persona*-Spielen. **8**

Und da ist es wieder, eins dieser Nischen-RPGs, die spielerisch so viel richtig machen, aber von der Masse leider übersehen werden. Wer auch nur annähernd was für das Genre übrighat, muss hier einfach reinspielen! **9**

Der starke Look reißt echt einiges raus, das Spiel ist stilistisch und thematisch aber einfach kein Teil meines natürlichen Beuteschemas. Da schau ich lieber Marco beim Zocken zu, das geht auch ganz ordentlich! **7**

7th Dragon III – Code: VFD (3DS)
∅ Wertung: 7,0 // Test S. 40

Ich wusste nicht, was mich bei diesem RPG erwartet, und wurde sehr positiv überrascht. Die japanischen Klischees werden eher augenzwinkernd behandelt und spielerisch baut es auf Bewährtes, macht dies aber gut. **7**

7th Dragon III – Code: VFD hat nicht nur einen schrägen Namen, es bietet für mich auch genau die richtige Mischung aus klassischem Gameplay und ungewöhnlichen Ideen. So ist es vertraut und doch frisch. **7**

Huch, da ist ja noch so ein japanisches Rollenspiel, mit dem kaum einer was anfangen kann! Was man auf dem ersten Blick gar nicht vermutet: Hier ist mehr Humor drin, als man zunächst glaubt. **7**

Knuffiges Japan-Mädchen im Zimmerservice-Outfit schießt mit einem Stab auf einen dicken Drachen. Danke, ich hab alles gesehen! Das Gute ist: *7th Dragon* weiß das auch. Und macht es mit Absicht. **7**

Picross 3D: Round 2 (3DS)
∅ Wertung: 7,75 // Test S. 42

Ich gehöre zur Gruppe der APS (Anonyme *Picross*-Süchtige). Dieses Spiel ist jedoch mein erster Kontakt mit der 3D-Variante des Knobelspaßes und ich bin mehr als angetan. Ohne jede Frage mein Spiel des Monats! **9**

Seit dem Ableger zu *Twilight Princess*, den es vor einiger Zeit als Belohnung bei My Nintendo gab, bin auch ein Fan der Knobelspiele. In 3D musste ich mich zwar zunächst umgewöhnen, doch der Spaß ist wieder mal groß. **8**

Ich hatte beim Test des Spiels überraschend viel Spaß, obwohl ich generell kein allzu großer Rätselfreund bin. Zum Fan von *Picross* wurde ich zwar nicht, würde es in Zukunft aber auch nicht ablehnen. **7**

Als Freelancer karre ich mittlerweile mein mobiles Büro in zwei Trolleys mit mir herum. Das ist auch gut so, hinter denen musste ich mich nämlich verstecken, als Lukas mich im *Picross*-Blutrausch ansprang. **7**

Animal Crossing: N.L. – W.A. (3DS)
∅ Wertung: 7,75 // Test S. 44

New Leaf ist der mit Abstand beste Ableger der Reihe und dieser umfangreiche DLC macht das Spiel noch einen Zacken besser. Nur auf die Amiibo-Einbindung hätte ich lieber verzichtet – irgendwann is auch mal gut. **8**

Animal Crossing: New Leaf ist eine wunderbar charmante Simulation, insbesondere mit den Neuerungen des Updates. Doch es ist auch ein fieser Zeitfresser, weshalb ich besser die Finger davon lasse. **8**

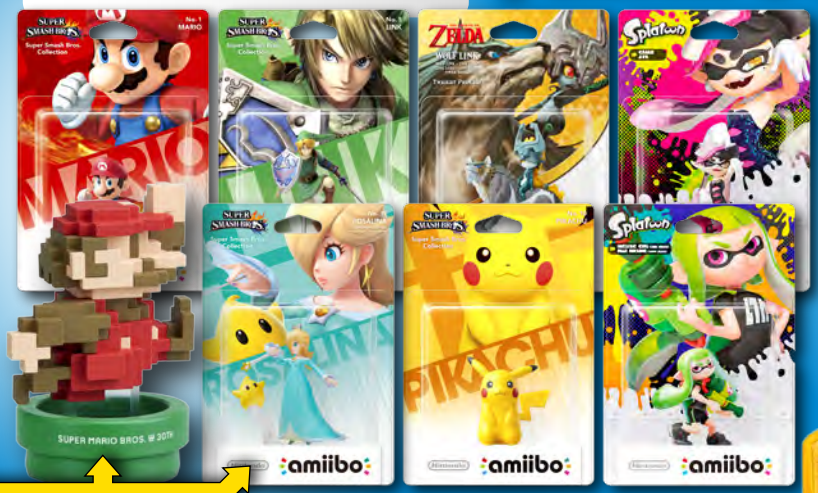
Animal Crossing ist eines dieser Spiele für die Ewigkeit. Kurz mal reinschauen, ein paar Aufgaben erledigen und gut ist. Mit dem neuen Update gibt's nun täglich einen Grund, seiner Stadt einen Besuch abzustatten. **8**

Ich hatte mit *Animal Crossing* noch nie viel am Hut, aber ich erkenne die Leistung und Mühe an. Für mich ein Okay-Spiel, das einen Okay-7er bekommt. Wer die Bauart mag, wird aber ganz bestimmt superglücklich! **7**

Tolle Prämien im Shop!

NINTENDO AMiiBO

Jahresabo-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht



NUR NOCH WENIGE EXEMPLARE VERFÜGBAR!

Mit amiibo kannst du eine brandneue Möglichkeit entdecken, mit deinen Lieblings-Charakteren und Spielen von Nintendo zu interagieren. Wenn du mit einer solchen Figur den NFC-Kontaktpunkt deines Wii U Gamepads berührst, während du bestimmte Spiele spielst, werden die auf dem Chip befindlichen Daten in das jeweilige Spiel übertragen und auf verschiedenste Weise genutzt. Außerdem werden die Daten deiner Figur beim Spielen aktualisiert. So wird dein Amiibo einzigartig!

Kompatibel mit: Super Mario Maker, Super Smash Bros. für Wii U/3DS, The Legend of Zelda: Twilight Princess HD, Hyrule Warriors: Legends und weiteren Titeln für Wii U und New Nintendo 3DS!

AMiiBO-TASCHEN

Leser-werben-Leser-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht

1 UP-Tasche:
- Von Nintendo lizenziert
- Stabiles Case mit Reißverschluss
- Für bis zu 12 Amiibo-Figuren

Block-Tasche:
- Von Nintendo lizenziert; Soft-Case mit Tragegriff und Reißverschluss
- Für bis zu 16 Amiibo-Figuren
- Aufklappbarer Deckel als Spielbühne

ABO? DESWEGEN:

- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

shop.computec.de/nzone

Wann erscheint was? Dank der umfangreichen N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für Wii U, Switch, 3DS und Mobile. Stand: 8. Dezember 2016.

Wii U/Switch

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Dezember 2016		
Minecraft: Story Mode – Das komplette ...	Telltale Games	16. Dezember 2016
2016/2017		
UPDATE Rise: Race the Future	VD-Dev	2016/2017
S. 18 The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Nintendo	2017
Yooka-Laylee	Playtonic/Team 17	1. Quartal 2017
Weitere Ankündigungen		
Bloodstained: Ritual of the Night	Armature Studio	1. Hälfte 2018
Clayfighter	Interplay	Nicht bekannt
UPDATE Darksiders: Warmastered Edition	THQ Nordic	Nicht bekannt
Know Your Friends	Ubisoft	Nicht bekannt
Project Giant Robot	Nintendo	Nicht bekannt
Wii U eShop: Kürzlich erschienen/bald erhältlich		
NEU Breakout Defense	nuGame	15. Dezember 2016
NEU Bridge Constructor Playground	Joindots	08. Dezember 2016
NEU Frag doch mal ... die Maus!	ASHGAMES	01. Dezember 2016
UPDATE Shantae: Half-Genie Hero	WayForward	20. Dezember 2016
NEU Shoot the Ball	RCMADIAX	01. Dezember 2016
NEU Spheroids	Eclipse Games	05. Januar 2017
NEU Test Your Mind	XenoHorizon	15. Dezember 2016
Wii U eShop: Weitere Ankündigungen		
UPDATE 6180 the moon	Turtle Cream	2016/2017
UPDATE 90's Arcade Racer	Nicalis	2016/2017
A Boy and his Blob	Majesco	Nicht bekannt
UPDATE A Cowboy's Tale	Nexis Games	2016/2017
UPDATE Action Henk	Curve Digital	2016/2017
UPDATE A.N.N.E	Gamesbymo	2016/2017
Antipole DX	Saturnine Games	2017
UPDATE Aqua Moto Racing Utopia	Zordix	2016
UPDATE A World of Keflings	NinjaBee	2016
Aztez	Team Colorblind	Nicht bekannt
UPDATE Back to Bed	Bedtime Digital Games	2016/2017
UPDATE Ballpoint Universe: Infinite	Arachnid Games	2016/2017
Between Heartbeats	Blimbu Games	2016/2017
NEU Bizerta: Silent Evil	Edrox Interactive	Nicht bekannt
UPDATE BLOC	Craigworks	2016/2017
Blood Alloy	Suppressive Fire Games	Nicht bekannt
NEU Candle	Teku Studios	Nicht bekannt
UPDATE Chromophore: The Two Brothers D.C.	Ackkstudios	2016/2017
UPDATE Cryamore	Atlus	2016/2017
Cult County	Renegade Kid	Nicht bekannt
UPDATE Dance of the Damned	Nexis Games	2016/2017
UPDATE Demongion	Mobot Studios	2016/2017
UPDATE Dex	Badland Games	2016/2017
UPDATE Deer God	Mobot Studios	2016/2017
UPDATE Dot Arcade	James Montagna	2016/2017
Dragon Fantasy: The Volumes of Westeria	Choice Provisions	Nicht bekannt
UPDATE Draw the Line	Nexis Games	2016/2017
UPDATE Dreamfall Chapters: The Longest Journey	Red Thread Studios	2016/2017
UPDATE Dreii	bitforge	2016/2017
UPDATE Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara	Capcom	2016/2017
UPDATE Earthlock: Festival of Magic	Snowcastle Games	Anfang 2017
UPDATE Forced	BetaDwarf	2016/2017
Forgotten Memories	Psychoz Interactive	Nicht bekannt
UPDATE Forma.8	MixedBag	2016/2017
Freedom Planet 2	Galaxy Trail	Mitte 2017
UPDATE Giana Sisters: Dream Runners	Black Forest Games	2016/2017
UPDATE Go Go Electric Samurai	Hexagon Games	2016/2017
UPDATE Gravity+	Ezekiel Rage	2016/2017
UPDATE Guns, Gore & Cannoli	Crazy Monkey Studios	2016/2017
UPDATE Heart Forth, Alicia	Alonso Martin	2016/2017
UPDATE Hex Heroes	Prismatic Games	2016/2017
UPDATE Hive Jump	Graphite Lab	2016/2017
UPDATE Hollow Knight	Team Cherry	2016/2017
Hover: Revolt of Gamers	Midgar Studio	Nicht bekannt

Wii U/Switch (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Insanity Blade – The Arcade Experience	Casual Bit Games	Nicht bekannt
UPDATE Kerbal Space Program	Squad	2016/2017
UPDATE Knytt Underground	Ripstone	2016/2017
Lil Bub's Hello Earth	Mike Bridavsky	Ende 2017
UPDATE Limbo	Playdead	2016/2017
UPDATE Lobodestroyo	Lefthandes Studios	2016/2017
UPDATE March of War	ISOTX	2016/2017
Mekazoo	The Good Mood Creators	Nicht bekannt
UPDATE Mousecraft: Director's CAT	Crunching Koalas	2016/2017
UPDATE Mutant Mudds Deluxe	Renegade Kid	2016/2017
UPDATE Over My Dead Body (For You)	DuneWorld Games	2016/2017
Pankapu: The Dream Keeper	Kind Studio	2017
UPDATE Pinball Arcade	FarSight Studios	2016/2017
Planet Diver	Fabraz	Nicht bekannt
UPDATE Poi	Polykid	2016/2017
UPDATE Race the Sun	Disparity Games	2016/2017
Racing Apex	Lucky Mountain Games	2016/2017
UPDATE Rive	Two Tribes	2016/2017
UPDATE Road Redemption	Darkseas Games	2016/2017
Rynn's Adventure: Trouble in the Enchanted ...	Arcane Four	Nicht bekannt
Shadow Blade: Reload	Dead Mage	Nicht bekannt
UPDATE Shiness: The Lightning Kingdom	Focus Home Interactive	2016/2017
UPDATE Shutshimi	Choice Provisions	2016/2017
Slime-san	Fabraz	April 2017
Sushi Princess	Lage Lodge Games	Nicht bekannt
Swap Fire	Midnight Status	Nicht bekannt
UPDATE Tadpole Trepple	Bitfinity Games	2016/2017
UPDATE The Girl and the Robot	Nicht bekannt	2016/2017
The Minotaur	Ratalaika Games	Nicht bekannt
UPDATE The Next Penelope	Aurelian Regard/Blitworks	2016/2017
UPDATE The Song of Seven	Enlightened Games	2016/2017
UPDATE The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	2016/2017
Trine 3	Frozenbyte	Nicht bekannt
UPDATE U Craft	Nexis Games	2016/2017
Vaccine	Rainy Night Creations	1. Quartal 2017
UPDATE Volgarr the Viking	Crazy Viking Studio	2016/2017
UPDATE Whoa Dave!	Gaijin Games	2016/2017
UPDATE Windup Knight 2	Robot Invader	2016/2017
Wonderboy: The Dragon's Trap	DotEmu	Nicht bekannt
UPDATE Wonder Flick	Level-5	2016/2017
World to the West	Rain Games	Nicht bekannt
UPDATE Zombie Vikings	Zoink Games	2016/2017
Wii U Virtual Console: Kürzlich erschienen/bald erhältlich		
S. 65 NEU Donkey Kong: Jungle Beat	Nintendo	01. Dezember 2016
NEU Excitebike 64	Nintendo	08. Dezember 2016
Nintendo Switch		
NEU Constructor HD	System 3	2017
NEU Cube Life: Survival HD	Cypronia	Nicht bekannt
Dragon Quest X	Square Enix	Nicht bekannt
Dragon Quest XI	Square Enix	Nicht bekannt
Dungeon of Zaar	KURB	2017
Just Dance 2017	Ubisoft	März 2017
NEU Lego City Undercover	Warner Bros. Games	Frühling 2017
Mario Kart Switch	Nintendo	Nicht bekannt
Monster Boy and the Cursed Kingdom	FDG Entertainment	Nicht bekannt
NBA 2K Switch	2K Games	Nicht bekannt
Nobunaga's Ambition Switch	Koei Tecmo	Nicht bekannt
Oceanhorn	FGDGames	Nicht bekannt
Project Sonic	Sega	Herbst 2017
Rise: Race the Future	VD-Dev	2017
Splatoon Switch	Nintendo	Nicht bekannt
S. 08 NEU Stardew Valley	ConcernedApe	2016
Super Mario Switch	Nintendo	Nicht bekannt
Tank it!	Bplus	2017
S. 06 The Elder Scrolls V: Skyrim – Special Ed.	Bethesda	Nicht bekannt
The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Nintendo	2017

(New) 3DS/Mobile

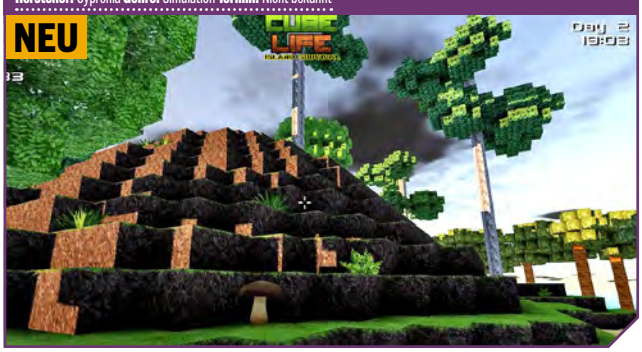
TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Dezember 2016		
S. 40 7th Dragon III – Code: VFD	Sega	02. Dezember 2016
S. 42 Picross 3D: Round 2	Nintendo	02. Dezember 2016
S. 38 Shin Megami Tensei 4 Apocalypse	Atlus	02. Dezember 2016
S. 34 Super Mario Maker für Nintendo 3DS	Nintendo	02. Dezember 2016
2016/2017		
UPDATE Dragon Ball: Fusions	Bandai Namco	17. Februar 2017
UPDATE Dragon Quest VIII: Die Reise des verwun…	Nintendo	20. Januar 2017
Ever Oasis	Nintendo	2017
Harvest Moon: Skytree Village	Rising Star Games	Frühjahr 2017
Lady Layton: The Millionaire Ariadone's …	Level-5	2017
Mario Sports Superstars	Nintendo	Frühjahr 2017
UPDATE Mighty No. 9	Comcept	2016/2017
Pikmin für Nintendo 3DS	Nintendo	2017
Poochy & Yoshi's Woolly World	Nintendo	03. Februar 2017
UPDATE Rise: Race the Future	VD-Dev	2016/2017
UPDATE Runbow Pocket Deluxe	13AM Games	2016/2017
Yo-kai Watch 2	Level-5	Frühjahr 2017
UPDATE Yu-Gi-Oh! Saikyo Card Battle	Konami	2016/2017
Weitere Ankündigungen		
Attack on Titan: Escape from Certain Death	Koei Tecmo	Nicht bekannt
Bayblade Burst	FuRyu	Nicht bekannt
Digimon Universe: Appli Monsters	Bandai Namco	Nicht bekannt
DJMax Encore	Rising Star Games	Nicht bekannt
UPDATE Dragon Quest Monsters: Joker 3 Profess…	Square Enix	Nicht bekannt
Dragon Quest XI	Square Enix	Nicht bekannt
Etrian Odyssey 5	Atlus	Nicht bekannt
Great Ace Attorney	Capcom	Nicht bekannt
Great Ace Attorney 2	Capcom	Nicht bekannt
Inazuma Eleven Go Galaxy	Level-5	Nicht bekannt
Megaton Musashi	Level-5	Nicht bekannt
Miitopia	Nintendo	Nicht bekannt
Monster Hunter Stories	Capcom	Nicht bekannt
Monster Hunter XX	Capcom	Nicht bekannt
New Atelier Rorona: The Origin Story of …	NIS	Nicht bekannt
One Piece: Great Pirate Colosseum	Bandai Namco	Nicht bekannt
One Piece: Super Grand Battle X	Bandai Namco	Nicht bekannt
Puzzle & Dragons X	GungHo Online Ent.	Nicht bekannt
Puyo Pup Chronicle	Sega	Nicht bekannt
Shift DX	Rising Star Games	Nicht bekannt
Story of Seasons: Trio of Towns	Marvelous	Nicht bekannt
Tales of the World: Reve Unitia	Bandai Namco	Nicht bekannt
The Alive Allliance	FuRyu	Nicht bekannt
Theatrhythm: Dragon Quest	Square Enix	Nicht bekannt
The Snack World	Level-5	Nicht bekannt
Yo-kai Watch 3: Sukiyaki	Level-5	Nicht bekannt
3DS eShop: Kürzlich erschienen/bald erhältlich		
NEU Crullers Game Pack	Nvriezen	08. Dezember 2016
NEU Cup Critters	RCMADIAX	01. Dezember 2016

(New) 3DS/Mobile (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
NEU Galaxy Blaster	RCMADIAX	08. Dezember 2016
UPDATE Hyperlight EX	CatFishBlues Games	01. Dezember 2016
NEU Kutar	Circle Entertainment	15. Dezember 2016
S. 68 NEU Mercenaries Saga 3: Order of the Silver …	Circle Entertainment	01. Dezember 2016
3DS eShop: Weitere Ankündigungen		
UPDATE AeternoBlade 2	Corecell	2016/2017
Antipole DX	Saturnine Games	2017
Chicken Wiggle	Atooi	2017
Child's Mind	Unit DTH	Nicht bekannt
Chase	Arc System Works	Nicht bekannt
UPDATE Dragon Fantasy	The Muteki Corporation	2016/2017
forma.8	MixedBag	Nicht bekannt
NEU Frontier Days Founding Pioneers	Circle Entertainment	Nicht bekannt
S. 07 NEU Goodbye! BOXBOY!	Nintendo	Nicht bekannt
Great Detective Pikachu	Nintendo	Nicht bekannt
UPDATE Grinsia	Nicalis	2016/2017
UPDATE Gourmet Dream	Circle Entertainment	2016/2017
Harvest December	Circle Entertainment	Nicht bekannt
Hermit Saver	Kemco	Nicht bekannt
Johnny Dynamite	Enjoy Gaming	Nicht bekannt
UPDATE Lifespeed	Wee Man Studios	2016/2017
UPDATE Mini Sport Soul	Mechanic Arms	2016/2017
UPDATE Mixed Messages	Activision	2016/2017
UPDATE Moon Chronicles (Episode 1)	Renegade Kid	2016/2017
UPDATE Moon Chronicles (Episode 2)	Renegade Kid	2016/2017
UPDATE Mutant Mudds 2	Renegade Kid	2016/2017
Picontier	Circle Entertainment	Nicht bekannt
Picross e7	Jupiter	Nicht bekannt
Punch Club	tinyBuild	Nicht bekannt
RPG Maker Festival	Kadokawa Games	Nicht bekannt
UPDATE Runbow Pocket	13AM Games	2016/2017
UPDATE Saber Rider and the Star Sheriffs	Team Saber Rider	2016/2017
Shakedown Hawaii	Vblank Entertainment	Nicht bekannt
UPDATE Shantae: Risky's Revenge – Director's Cut	Wayforward	2016/2017
Shift DX	Cosen	Nicht bekannt
NEU Spheroids	Eclipse Games	2017
UPDATE Strike Force Foxx	Big John Games	2016/2017
UPDATE Swords & Soldiers 3D	Circle Ent.	2016/2017
Tank Troopers	Nintendo	2017
The Legend of Dark Witch 3	Circle Entertainment	Nicht bekannt
UPDATE The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	2016/2017
UPDATE Thorium Wars: Attack of the Skyfighter	Big John Games/3PM Games	2016/2017
UPDATE Treasurenauts	Renegade Kid	2016/2017
UPDATE Volgarr the Viking	Crazy Viking Studio	2016/2017
NEU Warlock's Tower	Midipixel Studio	2017
UPDATE Whoa Dave!	Gaijin Games	2016/2017
Mobile		
Animal Crossing	Nintendo	1. Quartal 2017
Fire Emblem	Nintendo	1. Quartal 2017
Pokémon CoMaster	Nintendo	Nicht bekannt
S. 14 UPDATE Super Mario Run	Nintendo	15. Dezember 2016 (iOS)

CUBE LIFE: SURVIVAL HD (SWITCH)

Hersteller: Cypronia **Genre:** Simulation **Termin:** Nicht bekannt



POOCHY AND YOSHI'S WOOLLY WORLD (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Simulation **Termin:** 03. Februar 2017

POKEMON SONNE UND MOND

Rollenspiel Nach so vielen Vorschauen und gefühlt 1.000 Ankündigungen ging die Wartezeit doch relativ schnell vorbei. Die neuen Spiele sind nun auf dem Markt und wir sind mehr als begeistert.

Alola und willkommen in einem neuen *Pokémon*-Abenteuer. Wer hätte gedacht, dass der blaue Horizont, oder auch der klare Sternenhimmel der Alola-Region endlich zum Greifen nah sind? Lasst uns, wie Professor Kukui sagen würde, mit Turbotempo in das neue Spiel eintauchen und soziale Kontakte die nächsten Wochen erst mal vergessen – außer zum guten Zweck, was in diesem Fall das Tauschen ist. Ihr denkt euch bestimmt, dass die Redakteurin wohl einen Vogel hat – ja, Botogel, um genau zu sein –, da ein *Pokémon*-Spiel kaum so fesselnd sein kann, dass man seine Freunde vergisst. Doch, kann es. Und warum, verrät unser Test.

Geschichte setzt Wickel ein!

Nichts ahnend zieht ihr, wie in fast jedem *Pokémon*-Titel,

Bei Kiawes Prüfung auf Akala müsst ihr herausfinden, wer falsch tanzt und denjenigen dann besiegen. In diesem Fall war es der Wanderer, der sich ins Bild gesellt hat.

Konikoni City ist der Sitz der Inselkönigin Mayla, die hier übrigens bei Bedarf auch Fossilien und Evolutionssteine an euch verkauft.

Am Strand des Hanohano-Resorts könnt ihr diese Quest annehmen und damit ordentlich Kohle verdienen. 20.000 Pokédollar, um genau zu sein.

Euer Freund und Rivale Tali denkt meist nur ans Essen. Wie auch in dieser Zwischensequenz auf dem Weg nach Ula-Ula, der dritten Insel.

mit eurer Mutter in ein neues Haus ein, fernab von euren alten Freunden, weit weg in einer anderen Region, immer noch mit der Zeitverschiebung kämpfend. Diesmal seid ihr in Alola gestrandet; ihr seid noch nicht mal einen Tag hier und schon platzt Professor Kukui rein. Und auch wenn er stets mit der Tür ins Haus fällt, bringt er gute Nachrichten mit. Ihr bekommt ein Pokémon, von Inselkönig Hala persönlich. Dieser ist jedoch im nahen Dorf Lili'i erst mal nicht auffindbar. Ihr findet jedoch Kukuis Assistentin Lilly, die verzweifelt an einer Hängebrücke steht, auf der ihr Pokémon Cosmog, liebevoll Wölkchen genannt, von bösen Habitak belagert wird. Euer Charakter wirft sich kurzerhand schützend vor das fremdartige Pokémon, fällt aber kurz darauf von der Hängebrücke in die Tiefe. Allerdings nur fast, denn der Schutzpatron der Insel Mele-Mele, Kapu-Riki, rettet euch das Leben, setzt euch wieder sicher ab und hinterlässt einen mysteriösen Glitzerstein, euren späteren Z-Ring. Mit Lilly im Schlepptau kehrt ihr zurück und rein zufällig ist auch endlich König Hala anzutreffen, der euch nun erst recht ein Pokémon schenken möchte. Die Auswahl kennt ihr ja bereits, es würde uns sehr wundern, wenn ihr euch so lange vor den Nachrichten verstecken konntet. Ihr habt also Bauz, Flamiau oder Robball zur Wahl.

Nach diesem ziemlich langen Intro könnt ihr endlich loslegen, auf Inselwanderschaft gehen und schon bald auf die Bösewichte von Team Skull treffen, die wie früher von Team Rocket Pokémon klauen wollen. Diesem Vorhaben stellt sich die Aether Foundation in den Weg, die auf ihrer schwimmenden Insel ebendiese Pokémon beschützen will. Während ihr euch durch die Inseln kämpft, trefft ihr immer wieder auf die Skull-Fieslinge, entdeckt mitten im Aether-Paradies einen temporären Riss im Raum, eine sogenannte Ultrapforte, und seht zum ersten Mal das noch namenlose UB-01. Die langsam beginnende Geschichte nimmt ab der dritten Insel erst so richtig Fahrt auf, fesselt ab da aber wirklich. Da muss man sich manchmal sogar dazu zwingen, Pokémon zu trainieren und nicht zum nächsten Handlungsziel zu rennen. Schließlich müsst ihr auch noch die Captains und Inselkönige besiegen können! Mehr zur restlichen Story wollen wir an dieser Stelle aber nicht ausplaudern.

Es ist Prüfungszeit!

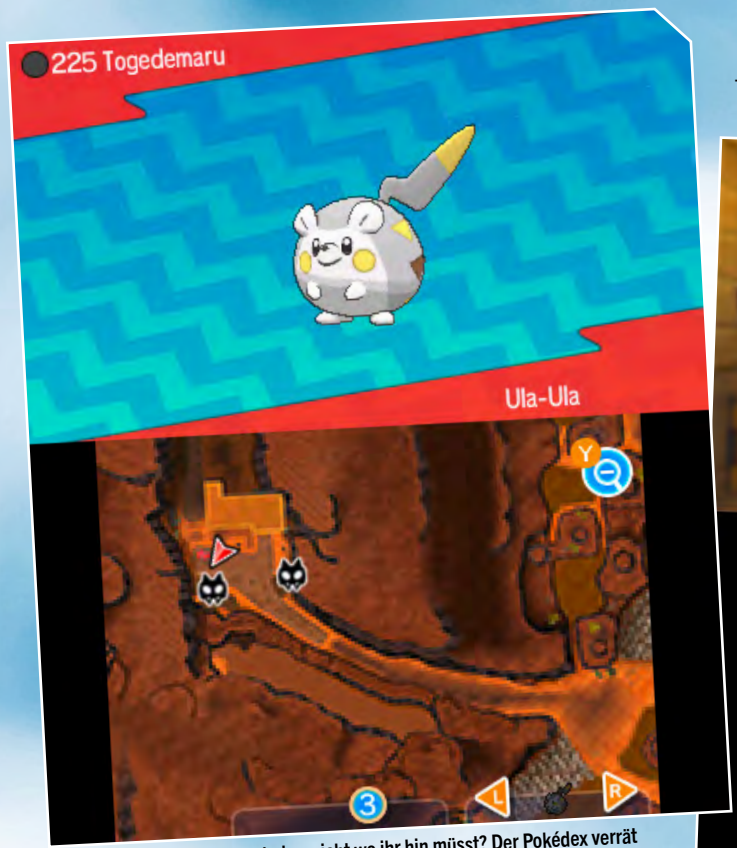
Typisch für *Pokémon* gilt es wieder einmal, im Spielverlauf verschiedene Prüfungen zu durchlaufen. Für *Pokémon Sonne* und *Mond* haben die Macher das alte Prinzip der Pokémon-Arenen gründlich überarbeitet. In Alola müsst ihr nicht einem Arenaleiter den Orden abjagen, sondern sieben verschiedene Prüfungen bestehen und im Anschluss einen speziellen Boss besiegen. Das Aufgabenspektrum ist dabei breit gefächert, was jede Prüfung aufs Neue interessant macht. Heruntergebrochen auf die groben Details sind die Prüfungen

In der PokéPause könnt ihr eure Pokémon von Statusveränderungen mit der Pinzette heilen oder aber sie trocken föhnen, bürsten oder füttern.

In Malihe City angekommen, müsst ihr erst mal dem Professor in diesen schönen Garten folgen. Wo aber schon Team Skull wartet.

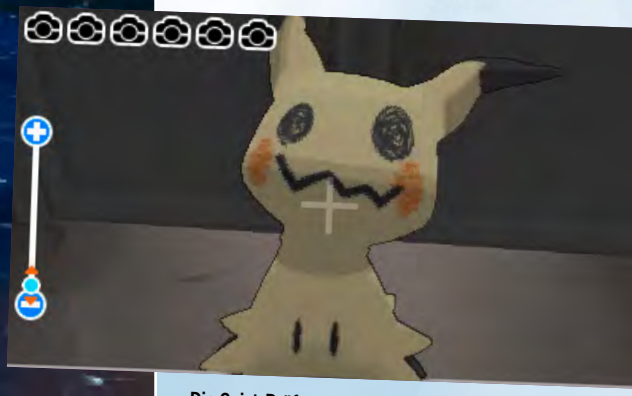
Alte Bekannte kehren zurück. Er ist zwar nur der Cousin unsres beliebten Prof. Eich, aber der verrät uns, dass er dessen Sohn nach Alola eingeladen hat.

jedoch alle gleich. Ihr löst eine Aufgabe, daraufhin kämpft ihr gegen ein Pokémon. Das durchlauft ihr meist dreimal, bis das Herrscher-Pokémon auftritt. Bei der Pflanzen-Prüfung auf Akala müsst ihr beispielsweise Zutaten für einen Trank im Wald sammeln, um damit das Herrscher-Mantidea anzulocken. Auf Ula-Ula lockt wiederum Chrys den Endboss mit einer Maschine an, die leider einen Stromausfall verursacht, woraufhin ihr dann ein Geräusche-Quiz gewinnen müsst, um die Türen wieder zu öffnen. An sich sind die Prüfungen sehr einfach, man möchte eben auch Kinder nicht mit zu schweren Rätseln überfordern, erfahrene Spieler werden also nicht wirklich auf Hindernisse stoßen. Die einzigen wirklichen Hürden sind die Herrscher, die manchmal harte Nüsse sein können. Bestes Beispiel dafür ist das eben schon erwähnte Mantidea bei der Pflanzen-Prüfung. Dieses ruft wie alle anderen nach Mitstreitern (eine Fähigkeit, die übrigens auch normale Pokémon einsetzen können) und bekommt dabei Unterstützung von Formeo. Das Fiese daran: Formeo kann seinen Typ ändern und eure eingesetzten Feuerpokémon ziemlich schnell ausradieren. Während ihr dann versucht, Formeo zu besiegen, benutzt Mantidea Synthese und heilt sich. Ein durchaus harter Kampf, wenn man noch nicht die passenden Pokémon im Team hat. Man möchte meinen, dass mit dem Spielverlauf auch der Schwierigkeitsgrad anzieht. Bei *Pokémon Sonne* und *Mond* ist das aber nicht wirklich der Fall. Etwas später können wir alleine mit Knuddeluff das gesamte Skull-Hauptquartier plattmachen oder Inselkönige mit wenigen Attacken zu Boden schicken, ohne Schaden zu kassieren. Natürlich kann einem das alles schwer vorkommen, wenn man die falschen oder zu schwache Pokémon im Team hat. Empfehlenswert ist es auf jeden Fall, möglichst viele Typen mit dem eigenen Team abzudecken.



Ihr sucht ein Pokémon, wisst aber nicht wo ihr hin müsst? Der Pokédex verrät euch genau den Ort im hohen Gras, an dem ihr das Tier finden könnt.

Sobald ihr das Pokémon Resort ein wenig ausgebaut habt, könnt ihr auf dieser Insel nach Items graben, während ihr spielt. Also besser gesagt eure Pokémon.



Die Geist-Prüfung besteht darin, diverse Fotos von Pokémon zu machen. Am Schluss sollt ihr mit dem Poké-Sucher Mimigma ablichten.

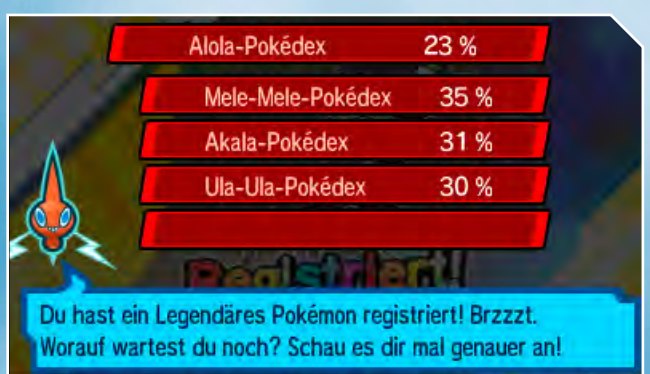
Mit Tohaido könnt ihr rasend schnell übers Wasser gleiten und gleichzeitig Felsen zerstören, die euch im Weg sind.

Z-Attacke setzt Gähner ein!

Neben dem neuen Kampfsystem, das euch nach einem Kampf mit einem Pokémon beim nächsten Mal verrät, welcher Attackentyp besonders effektiv gegen die Kreatur ist, können nun auch endlich die Z-Attacken besser unter die Lupe genommen werden. Ja, diese können durchaus extrem stark sein, und ja, auch extrem nervig. Warum, fragt ihr euch? Die sehen doch mega cool aus! Tun sie vielleicht die ersten drei, vier Mal. Danach wird die lange Animation nur noch lästig und man fühlt sich an alte JRPGs der 90er erinnert, wenn man Bahamut zu Hilfe geholt hat. Eine wohlüberlegte Entscheidung ist aber, dass man die Z-Attacken nur einmal pro Kampf benutzen kann. Man grübelt daher ganz genau, bei welchem Gegner man diese ausspielen möchte, außerdem hat auch euer Gegner manchmal genau dieses Ass im Ärmel, was die Kämpfe ein wenig interessanter gestaltet. Zusammen mit den Mega-Entwicklungen im Endgame kann man sich dann zumindest für Kämpfe gegen die eigenen Freunde gute Strategien ausdenken. Gegen die KI reicht ja schon ein starkes, vorhin schon erwähntes Knuddeluff, das nun problemlos einen Platz im Team einnehmen kann, ohne einen der wertvollen Slots wegzunehmen, denn die VMs sind wie die Arenen nun Geschichte. Nach und nach bekommt ihr mehr Funktionen des Pokémobils freigeschaltet und müsst euch nun keinerlei Gedanken mehr darüber machen, ob ihr ein Monster mit einer notwendigen VM mitnehmt oder im PC lasst. Auch die Animationen und Ideen zur Umsetzung dieser versteckten Maschinen sind mehr als gelungen. Wer will denn nicht auf Glurak zur weit entfernten Stadt fliegen oder auf Bissbark nach Items suchen? Auch gibt es wieder viele Areale, die ihr neben der Hauptstory erst erkunden könnt, wenn ihr die passende Pokémobil-Funktion besitzt. Das lädt geradezu dazu ein, noch mal alle Routen abzugehen, vergessene Stellen zu erkunden und Pokémon zu fangen. Diese könnt ihr nun übrigens sofort nach dem Fangen in euer Team aufnehmen, wenn ihr möchtet. Wieder ein lange bemängeltes Problem gelöst!

Wunderschöne Inselwelt

Wenn euch nicht die vielen Pokémon oder die Kämpfe von der Story ablenken, tut es die Umgebung. Jede Insel, jedes Areal ist wunderschön inszeniert und gestaltet. Die Städte laden zum Bummeln ein, auch wenn es weniger normale Häuser als früher zu erkunden gibt. Dafür findet ihr in fast jeder Stadt Läden und Boutiquen, in denen ihr euer Geld auf den Kopf hauen könnt. Das wird dann auch



Der Pokédex zeigt euch nicht nur die Einträge eures frisch gefangenen Tierchens an, sondern auch die Komplettierung in Prozent.

Bromley ist der etwas trottelige Chef der etwas trotteligen Skull-Rüpel. Am liebsten setzt er Käfer-Pokémon ein.

schnell wieder zur Mangelware, wenn ihr euch die hübschen Schuhe für 40.000 Pokédollar leistet. Aber habt keine Angst, eine weitere vorteilhafte Ablenkung ist nah: Nebenquests! In vielen Pokémon-Centern warten Trainer auf euch, die gerne dieses oder jenes Pokémon hätten. Ihr sollt es fangen und ihnen den Eintrag im Pokédex zeigen. Leider gibt es keinen Questlog, in dem ihr die Nebenaufgaben im Blick behalten könnt. Entweder erledigt ihr sie also sofort oder ihr schreibt sie euch auf, damit ihr es nicht vergesst. Neben solchen Aufgaben könnt ihr auch noch bei der Müllbeseitigung helfen oder Gufa wieder zurück ins Meer schleudern. Wem das immer noch nicht genug Nebentätigkeiten sind, der kann Pokémon Resort oder Festival Plaza erkunden. Ersteres ist eine eigens angelegte Inselgruppe, die ihr nur über euer Menü erreichen könnt. Hier könnt ihr Pokébohnen für die Poképause sammeln oder aber eure Pokémon im Lagerungssystem auf Expeditionen schicken, bei denen sie Evolutionssteine oder andere Items finden können. An sich ist dies zwar lohnend, aber nicht zu vergleichen mit den Minispielen im Vorgänger PokéMonAmi. Im Resort spielt ihr also nicht, ihr delegiert eher. Der Plaza hingegen bietet Items zum Kauf an, zudem könnt ihr hier die Basiswerte eurer Pokémon steigern oder eure Kleidung färben. Lohnenswert, aber nicht unbedingt spaßig. Um auf den Punkt zu kommen: Alles auf Alola ist wunderschön inszeniert, die Bindung zu den Pokémon ist stärker als je zuvor. Dies hat vor allem das Design der Kämpfe zu verantworten, wo man nun sich selbst hinter seinem Pokémon sieht und dieses auch anfeuert. Aber auch die daran angrenzende Poképause bindet einen stärker an seine Schützlinge. Nicht nur, weil man sie dort ausgiebig knuddeln und füttern kann, sondern auch, weil sie hier von Statusproblemen wie Vergiftung geheilt werden können. Nichts ist schöner anzusehen als das eigene Pokémon, das glücklich im Bildschirm herumspringt.

Tolles Feeling trotz Mängel

Man muss sagen, dass wohl kaum ein *Pokémon*-Spiel jemals so unglaublich schön inszeniert wurde wie dieses. Die Entwickler haben sich alle Mühe gegeben, *Pokémon* ein ganz neues Feeling zu geben – die Stärken des großen Konkurrenten *Yo-kai Watch* hat man also offensichtlich ernst genommen. Ab der ersten Route merkt man, wie belebt diese Welt schon durch kleine Neuerungen wird, wie zum Beispiel die Hintergrundgeräusche, die tatsächlich auf die Pokémon schließen

Mit dem Pokémobil stehen euch alle Wege offen. Zumindest wenn ihr die richtige Funktion habt. Hier braucht ihr Machomei.

Shoooopping! Wer möchte, kann in *Pokémon Sonne* und *Mond* richtig viel Asche für das Aussehen der eigenen Hauptfigur rauswerfen.

lassen, die sich im hohen Gras verstecken. Aber auch die Zwischensequenzen und die Story sind zwar vielleicht nicht gerade allzu überraschend, aber gut erzählt und mitreißend. Team Skull sorgt mit seiner durchgehenden Dummheit für so manchen Schmunzler, aber auch öfter für viel Kopfschütteln. Vor allem in den Kämpfen sind sie nicht gerade würdige Gegner, was sie aber wohl im Endeffekt auch nicht darstellen sollten. Insgesamt ist wieder einmal der Schwierigkeitsgrad etwas leicht ausgefallen, auch wenn manche Kämpfe dabei sind, bei denen man fluchen könnte. Ein Fluch ist wohl auch die mittlerweile deutlich an ihre Grenzen stoßende Hardware, denn während der Kämpfe mit Herrschern und ihren Mitstreitern hat *Pokémon Sonne* und *Mond* mit deutlich sichtbaren Einbrüchen der Framerate zu kämpfen, welche an sich aber nicht weiter stören. Diese vergisst man nämlich schnell, wenn man sich den Tiefen der Wälder oder Seenlandschaften hingibt. Denn eines kann *Pokémon Sonne* und *Mond* wirklich gut: begeistern. Nicht nur mit der Artenvielfalt, sondern auch mit den vielen Beschäftigungsmöglichkeiten und der schönen Natur. Mit all seinen Neuerungen und neu aufpolierten alten Bekannten aus den Vorgängern ist *Pokémon Sonne* und *Mond* also trotzdem genau das, was wir alle erwartet haben: Ein wirklich grandioses Rollenspiel-Abenteuer! **Laureen Eggmann**

Ein epischer Kampf zwischen Knuddeluff und Lunala. Nach vorsichtigem Angreifen und schier endlosem Pokéballgewerfe ist es endlich unser! Mein Schatz …

In dem Naturparadies von Poni, die vierte Insel, trifft man zu allererst auf diesen Trainer. Es wirft mit Müll. Soll das eine Botschaft sein?

Silvarros Z-Attacke Schatten-Pfeilregen ist vom Typ Geist und sieht zum Fürchten gut aus. Die Z-Attacken sind allgemein schick in Szene gesetzt, doch mit der Zeit nervt es etwas, dass man sie nicht überspringen kann.

MEINUNG
Laureen Eggmann

„40 Stunden im schönen Alola waren eindeutig noch lange nicht genug!“

Ich bin echt begeistert. Überall gibt es etwas zu tun, zu kaufen oder zu entdecken. Jede Stadt und jede Insel hat ihren völlig eigenen Stil bekommen und überzeugt damit auf ganzer Linie. Ich konnte mich aber am Ende kaum entscheiden, wen ich in mein Team nehme, jetzt wo ich mich nicht mehr nach VMs richten muss. Ja, das Spiel war insgesamt nicht sehr schwer, doch umso mehr konnte ich es genießen. Ich konnte einfach spielen und Spaß haben – stundenlang am Stück. Da wurde aus „Ich gehe um 22 Uhr ins Bett“ schnell mal „Oh es ist schon Mitternacht, aber den Kampf muss ich trotzdem noch schnell machen“. Ich finde, nun ist es Zeit, noch einmal anzufangen und alles ganz gemütlich von vorne zu erkunden. Ich freue mich schon sehr auf die nächsten 100 Stunden *Pokémon Sonne* und *Mond*.

Pokémon Sonne und Mond

Termin: 23. November 2016
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Game Freak
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 9
Wunderschön inszenierte Schauplätze und Kämpfe. Holt noch einmal alles aus dem 3DS heraus.

SOUND 8
Sprache/Text: Deutsch
Die typischen Pokémon-Geräusche und Lieder sind wieder dabei. Ergänzt werden sie von Umgebungsgeräuschen von Pokémon.

STEUERUNG 8
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☑
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Hier gibt es kaum etwas zu meckern. Hin und wieder bleibt man nur mit dem Pokémobil irgendwo hängen.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel (Stufenlos)
Endlich mal eine Story und viel Kram, den man nebenher machen kann. Stundenlanger Spielspaß ist hier garantiert.

MEHRSPIELER 9
Spieler online: 2-4 **Spieler lokal:** 2-4
Mit dem Battle Royale ist noch eine Art des Kämpfens mit Freunden hinzugekommen.

PRO / CONTRA
- ✚ Neuer Battle-Royale-Modus
- ✚ Eine gut inszenierte Story
- ✚ Viele Nebentätigkeiten
- ✚ Viele Areale und Städte zum Erkunden
- ✚ Engere Bindung zum Pokémon durch Poképause
- ✚ Ziel und Karte auf unterem Bildschirm
- ✚ Neue Pokémon und alte, neu inszenierte
- ➖ Frameeinbrüche bei Herrscherpokémon
- ➖ Pokémon Resort & Festival Plaza nicht sehr spaßig
- ➖ Zu leichter Schwierigkeitsgrad für die meisten

90

„Die Reise durch die wunderschöne Alola-Region macht richtig viel Spaß.“

SUPER MARIO MAKER

Jump & Run/Level-Editor Wie zwei Kilo Legosteine in der Hosentasche, nur weitaus angenehmer zu tragen: Den kongenialen Level-Editor *Super Mario Maker* gibt es ab sofort auch auf dem 3DS.

Wieso der *Super Mario Maker* nicht von Anfang an auf beiden Plattformen – Wii U und 3DS – veröffentlicht wurde, das ist wohl eine von diesen Nintendo-Entscheidungen, die man als Normalsterblicher schlicht und einfach nicht nachvollziehen kann. Etwa ein Jahr nach dem triumphalen Erfolg des Leveleditors auf der Wii U folgt nun jedenfalls die portable Version. Und die steht, zumindest was die Grundfunktionen betrifft, dem großen Bruder kaum in etwas nach.

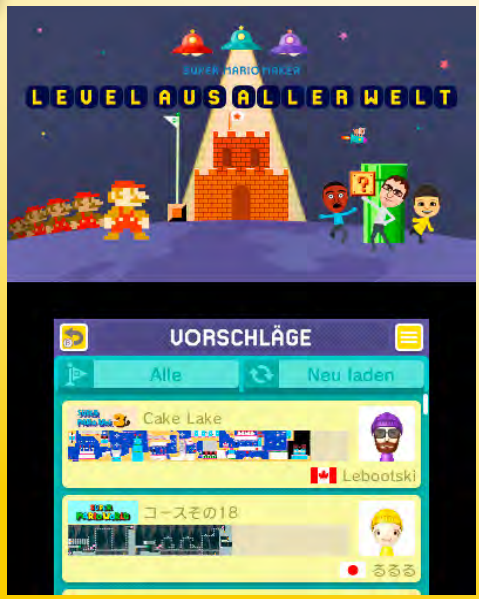
Eine frische Ladung Levels

Natürlich handelt es sich beim *Super Mario Maker* nicht nur um eine schnöde Editor-Software. Zum einen wäre da die neue Mario-Herausforderung. In 100 mehr oder minder verrückten Stages und 18 Welten weckt das Spiel in diesem Part geschickt die Kreativität in euch und zeigt die wahnwitzigen Möglichkeiten des Editors auf. Gumbas, die Piranha-Pflanzen auf den Köpfen tragen, Bowser-Familien, die P-Schalter bewachen … Kreationen, die auf den ersten Blick aussehen wie hochkomplexe, fragile Kunstwerke, sind dank des exzellenten Aufbaus des Baukastens einfach zu verstehen. Je mehr Abschnitte ihr in den Herausforderungen meistert, desto mehr neue Items gibt es als Belohnung. Wie gewohnt könnt ihr euch auch die Blaupausen von Levels, welche andere User erstellt haben, genau ansehen und nach Belieben verändern. Im Vergleich zu dem doch recht überschaubaren Offline-Part der Wii-U-Fassung ist auf dem 3DS viel mehr geboten. In jedem Level gibt es zwei optionale Ziele, bei deren Erreichen ihr euch eine Medaille verdient. Eine der Herausforderungen ist beim ersten Durchgang stets verdeckt, sodass ihr jeden Kurs mindestens zweimal absolvieren müsst, um alle Belohnungen abzusahnen.

Baukurs für Anfänger

Beim Erlernen der Bedienung des riesigen Editors unterstützt euch ein Täuberich mit dem Namen Yamamura. Er erklärt verständlich (wenn auch teilweise etwas langatmig und langsam), wie ihr die zahlreichen praktischen Funktionen effektiv nutzt. Der Aufbau ist dabei der Gleiche wie in der Fassung für die Wii U. Blöcke und andere Objekte platziert ihr, indem ihr mit dem Stylus auf die entsprechende Stelle tippt. *Super Mario Maker* hat dabei Charme bis ins Detail: Haltet ihr Gegner wie Gumbas mit dem Stift fest, zappeln diese panisch herum. Im Vergleich zum breiten Wii-U-Gamepad ist die Darstellung auf dem unteren 3DS-Display natürlich deut-

Anders als auf der Wii U müsst ihr nicht zunächst einen Level absolvieren, bevor ihr losbauen dürft.



Im Level-aus-aller-Welt-Bereich findet ihr die Werke von Wii-U-Besitzern. Mithilfe von Codes suchen könnt ihr nicht.

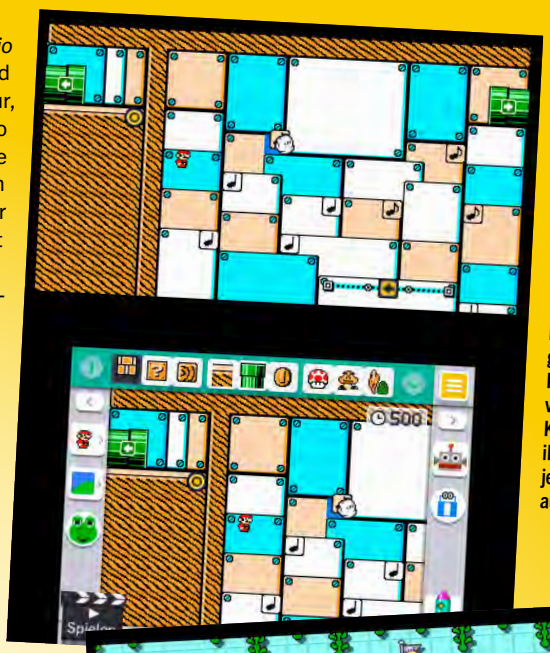
lich kleiner, vor allem, wenn ihr keinen Nintendo 3DS XL zum Zocken benutzt. Dennoch kann man die gewünschten Manöver recht präzise mit dem Stylus ausführen. Simple Hilfsmittel wie Radiergummi, Neustart-Rakete und Hund (der macht euren letzten Arbeitsschritt ungeschehen) feiern ihre Rückkehr. Jeder, der die Heimkonsolenfassung gespielt hat, kennt sich sofort auch auf dem 3DS bestens aus. Alle bislang für die Wii U veröffentlichten Erweiterungspakete (die unter anderem Schalter und Checkpoints lieferten) stehen von Anfang an auch auf dem 3DS bereit, allerdings fehlen die mehr als 150 Kostüme, die Mario in der Heimkonsolenfassung tragen kann. Dementsprechend fehlt auch der Kostümpilz, der diese Verwandlung normalerweise auslöst sowie alle (!) von Usern erstellten Kurse, bei denen sich Mario eine Verkleidung anlegt. Ebenfalls gestrichen wurde der große Pilz, der Mario in verschiedene Gegner verwandeln konnte. Die Hardware-Beschränkung der mobilen Konsole hat einen weiteren wichtigen Haken, den ihr beim Bauen beachten solltet: Die Obergrenze der erlaubten Objekte liegt unter der auf der Wii U. Die gute Nachricht: Die Beschränkung ist dennoch hoch genug, um sie so gut wie nie zu bemerken.

Spiele-Quartett

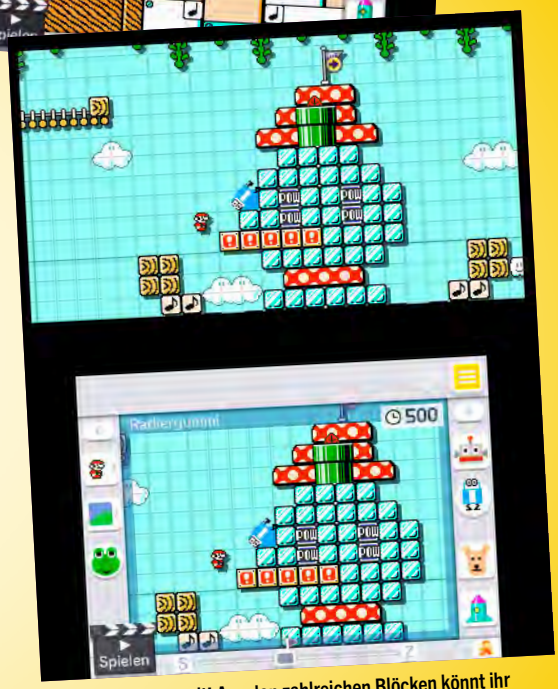
Genau wie auf der Wii U habt ihr die Wahl zwischen vier Spielstilen: *Super Mario Bros.*, *Super Mario Bros. 3*, *Super Mario World* und *New Super Mario Bros. U*. Die Unterschiede sind nicht nur rein optischer Natur, der alte und der neue Mario unterscheiden sich teilweise deutlich in der Handhabung. In *Super Mario Bros.* rutscht der Klempner nach einem Sprint weiter und stärker als in den späteren Versionen des Hüpfspiels. Profis sollten Details wie dieses Sprung-Momentum beim Kreieren eigener Levels also beachten. Es gibt zudem spezifische Unterschiede bei der Auswahl der Objekte, in *Super Mario World* könnt ihr zum Beispiel den niedlichen Saurier Yoshi als Reittier nutzen. Das Platzieren diverser Objekte wurde vereinfacht, zum Erstellen eines Schalters müsst ihr nun keine Items mehr schütteln, ihr wählt ihn einfach aus dem Menü. Viele Gegenstände und Verzierungen, die in der Fassung für die Wii U erst freigespielt werden mussten, sind auf dem 3DS von Anfang an verfügbar, zum Beispiel die Unterwasserwelttapete, das Sound-Menü und die Option, Autoscroll zu aktivieren. Zusätzliche Optionen erwirbt man durch das Absolvieren der Levels des Offline-Modus.

Inspiration als Download

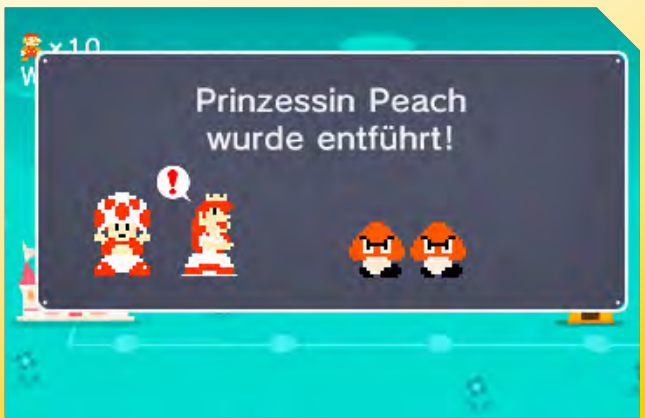
Wer gerade unter einer Kreativblockade leidet, der entdeckt beim Durchsuchen der Werke anderer Bastler ganz sicher neue Schaffenskraft. Dabei gibt es allerdings ein großes Problem: Auf dem 3DS könnt ihr nicht per Code nach speziellen Levels suchen. Stattdessen prä-



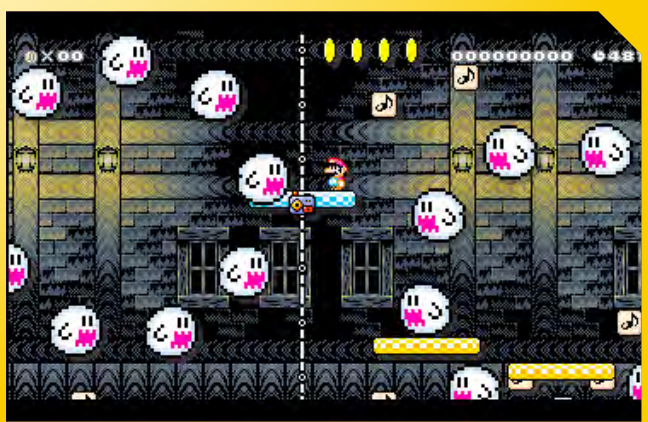
Die Musikblöcke geben bei Kontakt Töne von sich. Eigene Klänge könnt ihr mit dem 3DS jedoch nicht aufnehmen.



Es ist Weihnachtszeit! Aus den zahlreichen Blöcken könnt ihr hübsche Dekorationen – wie diesen Schneemann – bauen.



Haltet die Druckerpressen an! Da wurde Prinzessin Peach doch glatt schon wieder entführt. Helfen kann wie immer nur Klempner Mario.



Die vier verschiedenen *Mario*-Spiele, die als Grundgerüste dienen, unterscheiden sich nicht nur optisch, sondern auch spielerisch.

Sehr faszinierend zu spielen und spaßig zu bauen sind sogenannte automatische Levels, bei denen man weder rennen noch springen muss.

Durch Türen, Schalter und andere Hilfsmittel lässt sich eine Hüpfspiel-Basis in einen echten Rätsel-Level verwandeln.

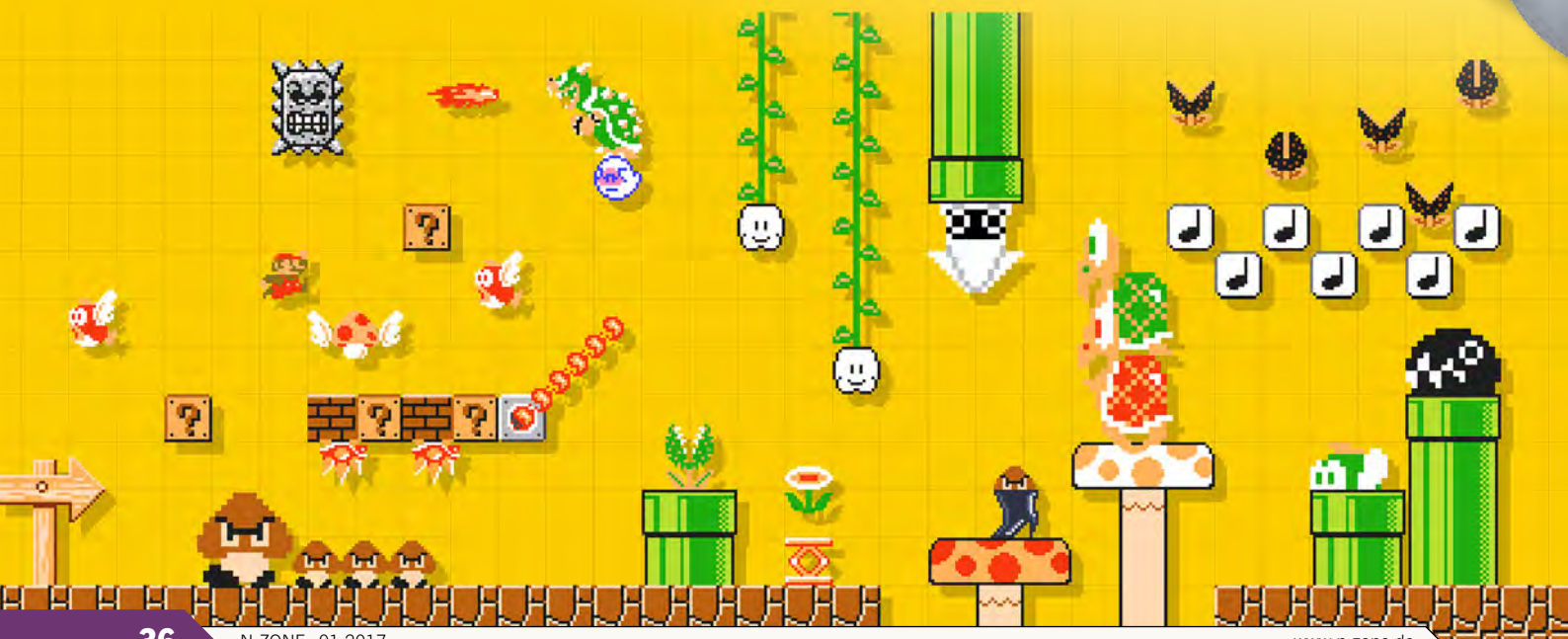
sentiert euch das Menü zufällig Werke aus aller Welt. Einigermaßen eingrenzen könnt ihr die Suchergebnisse zwar, indem ihr etwa die gewünschte Länge des Levels angebt, wenn ihr aber wirklich nach einem bestimmten Kurs Ausschau haltet, müsst ihr schon großes Glück haben, um inmitten der Millionen hochgeladener Levels über das gesuchte Exemplar zu stolpern. Auch die Webseite supermariobookmaker.com von Nintendo, welche die Suche nach bestimmten Levels vereinfachen soll, ist nicht mit der 3DS-Fassung kompatibel.

Geben und nehmen

Ebenfalls in den Genuss der Werke anderer Spieler kommt ihr, wenn ihr die 100-Mario-Challenge startet. Bei dieser Spielart habt ihr die Option, den gewünschten Schwierigkeitsgrad anzugeben. Die automatische Auswahl des Spiels ist jedoch nicht immer taufrisch, manche Levels sind einfach nur ideenlos oder fast schon als kaputt zu bewerten. Die meiste Zeit erhält man aber durchaus brauchbare Ergebnisse. Wenn ihr eure Schöpfungen mit anderen Spielern teilen wollt, habt ihr auf dem 3DS im Vergleich zur Wii U kein leichtes Leben. Anders als die Heimkonsolenbauwerker dürft ihr eure Levels nicht allen anderen Spielern weltweit verfügbar machen. Aus einem unerfindlichen Grund (der wahrscheinlich technischer Natur ist), steht euch lediglich die Option offen, per Streetpass mit anderen 3DS-Besitzern zu tauschen. Oder ihr stellt eine Stage als Gemeinschaftswerk zur Verfügung. Dann werkelt ihr mit bis zu drei Freunden an einem Parkour. Allerdings funktioniert auch das nur durch eine lokale Übertragung und nicht über das Internet. Ihr werdet euch also mit euren Aushilfsarchitekten vor Ort treffen müssen, um etwas gescheites zu bauen.

Kleine Streichungen

Neben den bereits erwähnten einschneidenden Änderungen gegenüber der Wii-U-Fassung gibt es eine Menge kleiner Unterschiede zur Ausgangsversion, die mal mehr, mal weniger Sinn ergeben. Zum Beispiel könnt ihr auf dem 3DS keine eigenen Töne aufnehmen, um sie im Sound-Menü in eure Kreationen zu packen. Das Katzenpfoten-Easter-Egg, bei dem ihr auf der Wii U statt einer Hand ein Tätzchen kontrolliertet, ist aus dem Spiel verschwunden. Das Gleiche gilt für das versteckte Fliegenklatschen-Minigame aus dem Original. Diese Streichungen sind zwar schade, aber wirken sich weder auf den Spielspaß noch auf eine Kaufentscheidung aus. Diese zu geben, fällt übrigens recht leicht: Wenn ihr keine Wii U besitzt und eure Levels nicht unbedingt mit der Welt teilen, sondern vor allem die Konstrukte anderer Spieler genießen und für den Eigenbedarf basteln möchtet, dann bietet die Hosentaschenversion alles, was ihr zum Glücklichwerden braucht. Für die zahlreichen Spieler jedoch, die das Original bereits kennen, besteht keinerlei Grund, zusätzlich nach der mobilen Ausgabe des Spiels zu greifen. Die neuen Offline-Levels sind eine schöne Beigabe, rechtfertigen alleine aber nicht den



Kauf. Außerdem dürfte zu eurer Entscheidung beitragen, ob ihr viele Freunde in der Nähe habt, die ebenfalls ein Interesse am Titel hegen, und ob ihr in einer Großstadt oder im tiefsten Wald lebt, wo ihr so gut wie nie eine Chance auf einen Streetpass-Kontakt habt.

Mario für alle!

Technisch ist der *Super Mario Maker* auch auf dem 3DS gut gelungen, das gesenkte Item-Limit merkt man beim Bauen so gut wie nie. Slowdowns gibt es selten, das Herunterladen und Spielen der Wii-U-Stages klappt problemlos. Trotzdem wirkt das Gebilde etwas halbgar – schließlich hatte Nintendo über ein Jahr Zeit, das Konzept so wohlbehalten und vollständig wie möglich auf den 3DS zu übertragen. Hardcore-Fans des 3DS werden sagen „Besser als nichts“ und sofort zugreifen, auch wenn das Spiel dort nicht ganz mit den Möglichkeiten der älteren Fassung mithalten kann. Im Endeffekt sitzt das größte Fragezeichen ohnehin hinter den Bildschirmen! Wer keinerlei Interesse hat, zum Level-Designer zu werden, der schöpft aus dieser ordentlichen Portierung bei Weitem nicht so viel Freude wie kreative Spielernaturen. Und auch wenn man sich die Architektenleistung nicht zutraut – die meisten können nach dem ersten Levelbauversuch nicht mehr aufhören! Nur beim Teilen seid ihr unterwegs (so absurd es sich anhört) auf dem 3DS ziemlich eingeschränkt.

Katharina Reuß

Den zappelnden Bowser könnt ihr nicht nur frei platzieren, sondern auch in andere Items stecken, um nichts ahnende Marios zu überraschen …

MEINUNG
Katharina Reuß

„Wer das Spiel auf der Wii U schon kennt, den wird die 3DS-Fassung nicht umhauen.“

Dass die portable Version keinen 3D-Modus hat – geschenkt. Ich kenne niemanden, der dieses Feature des 3DS überhaupt noch regelmäßig nutzt. Viel schwerer wiegt da der Verzicht auf eine Code-Suchfunktion für Levels. Und dass man die eigenen Werke nur lokal teilen kann, das ist besonders für versierte Level-Designer schade. Eine Interaktion zwischen den Plattformen ist ebenfalls ausgeschlossen. Wer also hoffte, sein in der Bahn angefangenes Bauprojekt vor dem heimischen Fernseher abzuschließen, der guckt in die Röhre. Sollte man den *Super Mario Maker* auf der Wii U nicht kennen, fallen auch die etwas langatmigen Tutorial-Erklärungen nicht so negativ ins Gewicht und man hat generell mehr Freude am Baukasten im Hosentaschenformat.

Super Mario Maker

Termin: 02. Dezember 2016
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 35 Euro

GRAFIK 8
Niedliche Gestaltung und ein wunderbar übersichtlicher Editor. Der Look der vier unterschiedlichen Spiele wurde originalgetreu eingefangen.

SOUND 7
Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Die witzigen Sound-Effekte beim Platzieren von Objekten wurden durch einfaches Klicken ersetzt. Eigene Sounds für die Levels aufnehmen kann man auf dem Nintendo 3DS nicht.

STEUERUNG 9
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Einfach zu bedienen, übersichtlich und effektiv: Die Editor-Kontrolle ist sehr gut. Und auch die Mario-Steuerung funktioniert einwandfrei.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (stufenlos)
Jeden Level, den ihr teilen wollt, müsst ihr zunächst selbst bewältigen. Online könnt ihr den gewünschten Schwierigkeitsgrad bei der Suche eingeben.

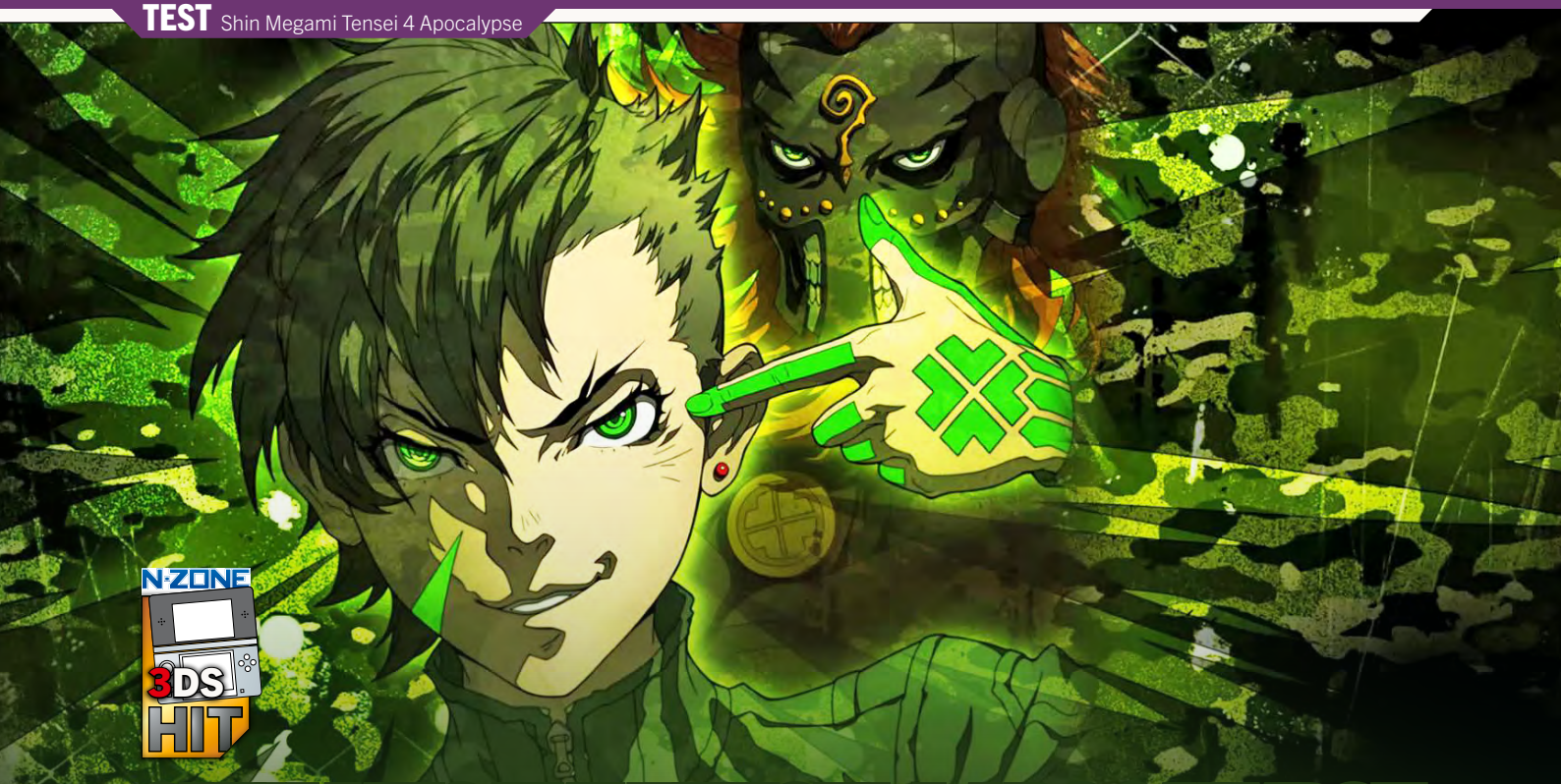
MEHRSPIELER -
Spieler online: - Spieler lokal: -
Das gemeinsame Bauen ist lokal möglich.

PRO / CONTRA
- ✚ Beinahe alle Funktionen des Wii-U-Originals
- ✚ Mit neuen Herausforderungs-Levels
- ✚ Gemeinschaftsarbeit an einem Level möglich
- ✚ Mehr Items sind zu Beginn freigeschaltet
- ➖ Kein 3D-Modus
- ➖ Niedrigere Objektzahlobergrenze
- ➖ Miese Online-Suchfunktion ohne Codes
- ➖ Kein Online-Teilen möglich

WERTUNG/FAZIT

76

„Abgespeckt und ohne Online-Teilen, ansonsten der Wii-U-Fassung aber sehr ähnlich.“



SHIN MEGAMI TENSEI 4 APOCALYPSE

Rollenspiel Der Weltuntergang steht kurz bevor. Nein, damit ist nicht Trumps Wahlerfolg gemeint, sondern das wohl wenig Hoffnung verheißende Szenario vom neuesten *SMT*-Vertreter.

Ob nun *Final Fantasy* oder *Dragon Quest*: Mittlerweile gibt es vergleichsweise nur noch wenige klassische RPG-Serien aus den 80ern und 90ern, die seit ihrem Ersterscheinen noch ganz oben mitspielen oder überhaupt noch existieren. Viele Entwickler mussten seitdem ihre Pforten schließen oder sich in eine Nische zurückziehen. Eine Sonderstellung nimmt seither Atlus mit seiner *Megami Tensei*-Reihe ein. Obwohl die ungewöhnliche Rollenspielserie schon seit 1987 besteht und stets zu überzeugen vermochte, ist ihr ein Bekanntheitsgrad à la *Final Fantasy* bis heute verwehrt geblieben. Selbst moderne 3DS-Fortsetzungen wie das vor zwei Jahren veröffentlichte *Shin Megami Tensei 4* finden trotz exzellenter Wertungen nur bei einer kleinen Fangemeinde Anklang. Ein Schicksal, das dem nun veröffentlichten Sequel *Shin Megami Tensei 4 Apokalypse* für den Nintendo 3DS hoffentlich erspart bleibt.

Der Deal mit dem Teufel

Der Untertitel des Spiels ist wortwörtlich zu nehmen: Im Jahr 2038 liegt Tokio in Trümmern und die Mächte des Himmels unter der Führung von Merkabah liefern sich einen erbitterten Krieg mit den höllischen Streitkräften Lucifers. Die wenigen Überlebenden scharen sich derweil um den erprobten Dämonenjäger Flynn, seines Zeichens der Protagonist aus dem direkten Vorgänger. Allerdings übernehmt ihr nicht ein weiteres Mal die Kontrolle von Flynn und seinen Verbündeten, sondern schlüpft in die Haut des Laufburschen Nanashi, ein Mitglied der Hunters' Association. Die Freude währt aber nicht sehr lange, denn auf der nächsten Beutetour durch die Ruinen Tokios wird Nanashi von einem Dämonen getötet. Der Game-over-Bildschirm bleibt jedoch in weiter Ferne, denn in der Hölle macht euch der teuflische Gott Dagda ein verführerisches Angebot. Er schenkt euch das Leben, wenn ihr fortan dazu bereit seid,

Außerhalb von Kämpfen dirigiert ihr Nanashi über die Schulterperspektive durch die visuell überragend gestalteten 3D-Areale. Wozu der 3DS so fähig ist!

Ist euer Gegner blitzresistent? Falls ja, werdet ihr in diesem Kampf sehr schlechte Karten haben. Das Ausnutzen von Schwachstellen ist unglaublich wichtig.

ihm einige Gefallen zu tun. Unwissend, wie Nanashi nun mal ist, schlägt er ein – und staunt an der Erdoberfläche nicht schlecht über seine neuen Kräfte, die ihm verliehen wurden!

Die wohl mächtigste neue Fähigkeit stellt zugleich auch eines der klassischen Features der *Megami Tensei*-Reihe dar: Das Rekrutieren und Beschwören von Dämonen. Jedes Monster, dem ihr im Verlauf des Spiels begegnet, kann auf eure Seite gezogen werden und fortan mit euch kämpfen. Einfach nur das Pokéball-Pendant werfen reicht dabei nicht aus. Einige Kreaturen wollen Honig ums Maul geschmiert bekommen, andere wiederum brauchen erst einen sprichwörtlichen Schlag auf den Hinterkopf, bevor sie euch als Partner in Betracht ziehen. Recht früh im Spiel lassen sich verschiedene Dämonen auch miteinander fusionieren, um so noch stärkere Mitstreiter zu erschaffen. Aufgrund des beinharten Kampfsystems, in dem es vor allem auf das Ausnutzen der gegnerspezifischen Schwächen ankommt, müsst ihr stets das Beste aus diesen Optionen herausholen. Den vielseitigen taktischen Optionen ist es aber zu verdanken, dass die Kämpfe nicht zu einer mühseligen Angelegenheit werden – eine Vorliebe für komplexe Kämpfe solltet ihr jedoch mitbringen. Wer sich allzu viele Fehler leistet oder unterlevelt ist, wird schnell scheitern.

Schönes Feature: In einigen Kämpfen dürft ihr auch auf die Unterstützung von KI-Kameraden zählen, zum Beispiel von eurer Kindheitsfreundin Asahi.

Bevor ihr zusammen mit Dämonen ins Gefecht stürmt, müsst ihr diese vorher besiegen. Zierliche Feen freuen sich zudem über so manches Kompliment.

Stärken über Stärken

Zählen schon die rundenbasierten Kämpfe zu den großen Pluspunkten von *Apokalypse*, überzeugt das Spiel darüber hinaus auch an den anderen Fronten. Hevorzuheben ist hier besonders die grafische Finesse: Detaillierte 3D-Umgebungen, schön anzusehende Charakter-Artworks und ein generell abwechslungsreiches Design lassen optisch keine Wünsche offen. Untermalt wird das ganze Spektakel noch mit einem rockig-elektronischen Soundtrack, der wunderbar zum apokalyptischen Cyberpunk-Setting passt. Wenn ihr für Letzteres auch nur einen Funken übrig habt und im Idealfall noch den Vorgänger gespielt habt, müsst ihr *Apokalypse* erleben. **Marco Cabibbo**

Die Charaktere in *Apokalypse* sind nicht nur überzeugend geschrieben, sondern auch sehr gut designt.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Die einzige Hürde, die überwunden werden muss, ist das ungewöhnliche Setting."

In Sachen Qualität kann man *Shin Megami Tensei* einfach nichts vorwerfen. Der Serie gelingt es immer wieder, sich selbst neu zu erfinden, ohne dabei auf etablierte Stärken verzichten zu müssen. So ist es auch wieder bei *Apokalypse*: Fantastisches Design, tolle Grafik, anspruchsvolle RPG-Kost, treffend komponierter Sound. Das einzig wirkliche Problem von *Apokalypse* dürfte wohl das skurrile Äußere sein. Für viele 3DS-Spieler sitzt *Shin Megami Tensei* einfach zu sehr in der eigenen Nische fest. Hinzu kommen noch weitere Hürden für den deutschen Markt. Wieder einmal ist das Spiel nur in englischer Sprache verfügbar, von der auch noch sehr viel gelesen werden muss. Seid ihr der Fremdsprache aber mächtig genug, führt kaum ein Weg mehr an *Apokalypse* vorbei.

SMT 4 Apokalypse

Termin: 2. Dezember 2016
Hersteller: Atlus
Entwickler: Atlus
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 9
Wieder einmal ist das optische Design des Spiels eine wahre Augenweide. Vor allem die tollen Charaktere und Monster wissen zu gefallen.

SOUND 8
Sprache/Text: Englisch
Die Mischung aus Rock und Elektro, gepaart mit dem apokalyptischen Setting, passt sehr gut zum Spiel.

STEUERUNG 8
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Logisch aufgebaute Menüs, sinnvolle Komfortfunktionen. Hier gibt's nichts zu beanstanden.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: mittel/schwer
Komplexe, gehaltvolle und durchdachte Rollenspielkost, bei der sich dank unterschiedlicher Endsequenzen sogar mehrere Durchgänge lohnen

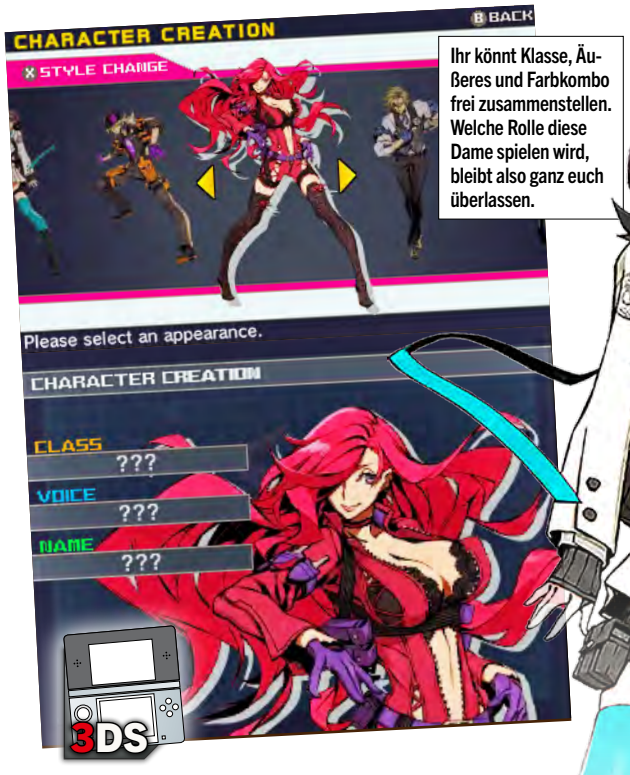
MEHRSPIELER -
Spieler online: - Spieler lokal: -
Den Weltuntergang samt Kampf zwischen Himmel und Hölle könnt ihr leider nur alleine erleben.

PRO / CONTRA
- ✚ Charakterfokussierte, intensive Story
- ✚ Fantastisches Artdesign
- ✚ Rekrutieren und Fusionieren von Dämonen
- ✚ Kämpfe sehr fordernd und knifflig
- ✚ Technisch sehr gut in Szene gesetzt
- ✚ KI-Charaktere stoßen zum Kampf hinzu …
- ➖ … können aber nicht selbst gesteuert werden.
- ➖ Einige NPCs nur langweilige Hologramme

WERTUNG/FAZIT

88

„Ein Überraschungshit, bei dem niemand überrascht sein sollte, dass er so gut ist."



Ihr könnt Klasse, Äußeres und Farbkombo frei zusammenstellen. Welche Rolle diese Dame spielen wird, bleibt also ganz euch überlassen.

7TH DRAGON III – CODE: VFD

Rollenspiel Drachen steigen lassen? Die Zeiten sind vorbei! In *7th Dragon 3* holt ihr die Biester vom Himmel und beschützt so die Welt vor dem Untergang.

Liebhaber japanischer Rollenspiele sollten sich den Titel *7th Dragon 3 – Code: VFD* notieren – nicht nur, weil die Gefahr besteht, die scheinbar zufälllige Aneinanderreihung von Begriffen und Zahlen sofort nach dem Lesen in Ablage P des Gedächtnisses zu entsorgen. Dabei ergibt der Name des Spiels sogar Sinn: Euer größter Feind in der Welt des RPGs ist ein Drache und die 3DS-Ausgabe ist die dritte Fortsetzung des Originals. VFD steht als Codename für den gefährlichen Drachen. Alles klar?

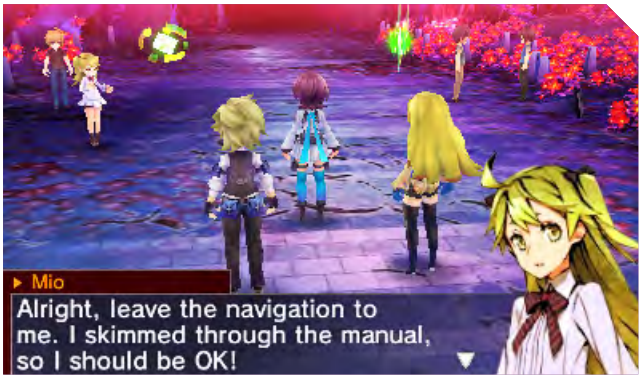
Aus Spiel wird Ernst

Nein? Nun gut, dann holen wir etwas weiter aus. Die sogenannten Drachen sind außerirdische, beinahe gottgleiche Wesen, die einst das Leben auf die Erde brachten, es nun aber durch ihre Angriffe auszulöschen drohen. Und das machen die Viecher bereits seit Jahrtausenden. Die Firma Nodens Enterprises sucht deshalb händeringend nach Menschen mit Talent zur Drachenjagd. Ihre Methode ist dabei die Bereitstellung eines riesigen Online-Rollenspiels, das die Fertigkeiten der User prüft. Hier kommt ihr wortwörtlich ins Spiel, denn ihr qualifiziert euch bei der ersten Teilnahme als Drachenschlächter und werdet mit euren beiden Begleitern und eurer Navigatorin Mio auch sofort benötigt, als ein Rudel Drachen das Nodens-Hauptquartier attackiert. Gemeinsam mit der Armee verteidigt ihr eure neue Heimat und macht euch auf, Drachenfragmente zu sammeln, um mehr über die schuppigen Bestien zu erfahren und am Ende hoffentlich die verflixte Nummer sieben erschlagen zu können.

Das renkt sich wieder ein

Klassisch, aber ganz und gar nicht gewöhnlich geht es beim Kampfsystem zur Sache. Statt Langweilerklassen wie Heiler

Von den bösen Drachen gibt es unterschiedliche mächtige Exemplare. Mit diesem roten Burschen hier solltet ihr es euch lieber nicht verscherzen.



Die schüchterne Mio lernt ihr zu Spielbeginn kennen. Sie ist nicht für den Kampf geeignet, sondern glänzt als Navigatorin durch die gefährlichen Dungeons.

oder Magier stehen euch Spezialisierungen wie Samurai, God Hand oder Rune Knight zur Wahl. Von der Stimme bis zur Klamottenfarbe könnt ihr eure Begleiter modifizieren. Eine Hintergrundgeschichte bringen aber weder ihr noch eure Freunde mit, ähnlich wie bei *Etrian Odyssey* liegt es an euch, die Charakterhüllen mit Innenleben zu füllen. Zwar borgt sich die Handlung von *7th Dragon 3* viele Klischees aus bekannten Anime-Serien und vergleichbaren Spielen, darunter ein mies gelauntes, aber niedliches Maskottchen, ein gewisses Augenzwinkern macht das Ganze aber erträglich. Auch bei den Attacken kommt der Humor nicht zu kurz: Geheilt werden Team-Mitglieder unter anderem mit Chiropraktiker-Moves.

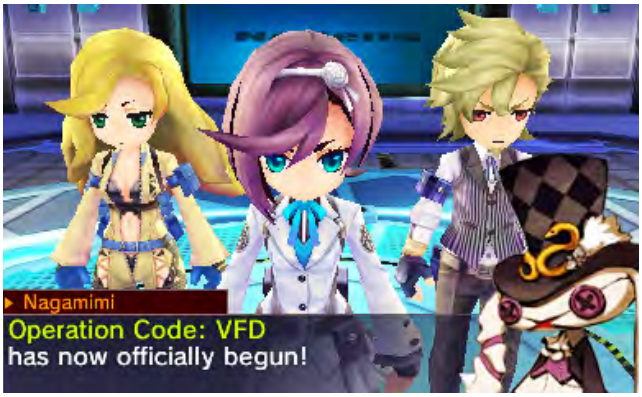
Geldmachen im Dungeon

Auseinandersetzungen werden rundenbasiert ausgetragen, dabei gehorchen Attacken dem bekannten Stein-Schere-Papier-Prinzip. Dank der unterschiedlichen Klassen sowie der ungewöhnlichen Attacken und Mechaniken bleiben die Kämpfe spannend. Und was gibt es sonst noch zu tun? Ihr öffnet Truhen und rettet NPCs, Dungeon-Experten wissen also, worauf sie sich einlassen. Erschlagene Feinde lassen nicht nur Erfahrungspunkte springen, sondern auch Materialien und Geld, das ihr in der Nodens-Basis in neue Räume oder verbesserte Ausrüstung investiert. Später dürft ihr mehrere Party-Gruppen zusammenstellen, sodass ihr noch mehr unterschiedliche Charaktere und deren Handhabe kennenlernt. Hang zum Grinden sollte man trotz der frischen Moves und Spezialisierungen haben, denn die Gegnerauswahl erweitert sich recht langsam und die meiste Zeit ist man in langen Verliesfluren unterwegs. Und das auf Englisch, denn deutsche Texte gibt es nicht. Die Stimmen hingegen erklingen originalgetreu auf Japanisch. Vor dem Schwierigkeitsgrad muss sich niemand fürchten; die meisten Kämpfe sind nicht sonderlich anspruchsvoll – von ein paar Auseinandersetzungen mit Drachenbestien mal abgesehen! **Katharina Reuß**

Eine der Klassen beschwört mit Vorliebe Monster, anstatt selbst aktiv in den Kampf einzugreifen. Wie ihr angreift, hängt von eurer Hand ab!

Neben bekannten Statusproblemen wie Frost, Paralyse und Brand gibt es in diesem Rollenspiel einen ganz eigenen Zustand: God's Depth, „Gottestiefe".

Bahnbrechend schön ist *7th Dragon 3* vielleicht nicht, aber einige Umgebungen machen dank toller Farbkontraste durchaus was her.



Die Optik der Figuren ist recht niedlich. Der markante Chibi-Stil sorgt dafür, dass man die Charaktere sofort gut voneinander unterscheiden kann.

MEINUNG
Katharina Reuß

„Genrekenner werden positiv überrascht. "

Auf den ersten Blick ist *7th Dragon 3* eines unter vielen Spielen dieser Art – nur eben mit einem extra dämlichen Titel. Wenn man sich aber darauf einlässt, dann wird man vor allem als Genrekenner positiv überrascht von den kreativen Klassenideen und Einsatzmöglichkeiten der Heldenspezialitäten. Richtig nötig ist das im Spiel aber nur selten, der Schwierigkeitsgrad steigt sanft an. Ob es in der japanischen Fassung wohl noch eine dritte Stufe gibt? Im europäischen Spiel dürft ihr in Sachen Schwierigkeitsgrad nämlich nur zwischen „normal" und „casual" wählen. Was bestimmt nur den Japanern vorbehalten bleibt, ist das Verständnis der Anspielungen auf die Vorgänger. Die drei Titel haben es nämlich nie in unsere Breitengrade geschafft. Angesichts der Qualität wirklich schade!

7th Dragon III – Code: VFD

Termin: 02. Dezember 2016
Hersteller: Sega
Entwickler: Sega
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 7

Einige eindrucksvolle Monstermodelle und niedliche Chibi-Charaktere. Die Umgebung ist nicht immer so hübsch anzusehen. Das gelungene Design der Figuren stammt vom Künstler Shirou Miwa.

SOUND 7

Sprache/Text: Japanisch/Englisch
Extrem treibende Musikuntermalung, die den Adrenalinspiegel ansteigen lässt. Auf Dauer geht das Gehämmere mitunter auf die Nerven. Die japanischen Stimmen sorgen für Authentizität.

STEUERUNG 8

Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Klassische Standardsteuerung ohne besondere Einbindung der 3DS-Features.

EINZELSPIELER 8

Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel (2 Stufen)
Erfahrene RPG-Fans und Dungeon-Erkunder sind eher unter- als überfordert. Die außergewöhnlichen Klassen machen viel Spaß.

MEHRSPIELER -

Spieler online: - Spieler lokal: -
7th Dragon 3 ist ein reines Einzelspielererlebnis

PRO / CONTRA

- ✚ Unübliche Klassen, Angriffe und Fähigkeiten
- ✚ Mit einer Prise Humor
- ✚ Stellenweise klasse Monstermodelle
- ✚ Ordentliche Nebenbeschäftigungen
- ✚ Spielzeit von etwa 30 Stunden
- ➖ Recht niedriger Schwierigkeitsgrad
- ➖ Englische Texte
- ➖ Teilweise arg klischeebeladen

WERTUNG/FAZIT

80

„Dank unüblicher Klassen eine Freude für Dungeon-Kriecher und JRPG-Fans."

PICROSS 3D: ROUND 2

Geschicklichkeit Der Kastenknobler macht Überstunden: Die nächste Runde *Picross 3D* ist wieder einmal zum Haareraufen knifflig geworden. Was für ein Glück!

Alle Jahre wieder stehen Videospieler vor der Wahl, welche neue Hardware sie sich ins Haus holen, um weiterhin ihrem Lieblingshobby nachgehen zu können. Oftmals hängt dies von den persönlichen Genrevorlieben ab. Wer bevorzugt Echtzeitstrategie betreibt, ist auf dem PC meist besser aufgehoben, Puzzle- und Jump&Run-Fans hingegen eher mit einem Handheld. Auch für den Entwickler ist die Suche nach der richtigen Hardware nicht unwichtig, kann sie doch entscheidend zum Verkaufserfolg beitragen. Man denke nur mal an den bahnbrechenden Erfolg des ersten Game Boy, welcher zum Teil stark auf dem Puzzleklassiker *Tetris* beruhte. Dass auch *Picross 3D* zu einer solchen Legende avancieren wird, bezweifeln wir an dieser Stelle einfach mal stark. Das blockige Knobelspiel ist Nintendo aber wohl in guter Erinnerung geblieben, denn jüngst erschien mit *Picross 3D: Round 2* nach fast sieben Jahren eine offizielle Fortsetzung des DS-Knoblers.

Am Anfang war der Block

Jede Rätselrunde startet dabei gleich. Irgendwo in dem vor euch liegenden Block ist eine Figur versteckt, die ihr vorsichtig herausarbeiten und manifestieren müsst. Damit das nicht zu einer rein zufälligen Angelegenheit wird, sind auf den einzelnen Blöcken, die den gemeinsamen Quader bilden, Zahlen aufgemalt. Mithilfe dieser Zahlen könnt ihr herausfinden, welche der Würfel ihr beibehalten und welche wiederum von euch per Stylus bearbeitet werden müssen. Jede Nummer repräsentiert dabei, wie viele der jeweiligen Blöcke in der Reihe auftauchen. Ist an der Seite einer Blockreihe beispielsweise eine Null zu sehen, könnt ihr diese Linie problemlos entfernen, da sich darin kein Teil der gesuchten Skulptur befindet. Unterschieden wird dabei noch zwischen normalen und eingekreisten Zahlen, welche angeben, dass sie zu separaten Blockgruppen gehören. Sind auf einem Würfel gleich zwei Zahlen aufgedruckt, kommen noch spezifische Regeln hinzu. Auch wenn das Tutorial anfänglich einen guten Job leistet und Spieler behutsam an die Regelmechanik heranführt, bleibt in den ersten Runden ein konfuses Gefühl bestehen. Etwas Einarbeitung ist daher zwingend vonnöten, um mit *Picross 3D: Round 2* seinen Spaß zu haben. Ist diese Hürde jedoch überwunden, fängt man an, mit einer ganz anderen Strategie an die Blöcke heranzugehen.

NEUE RÄTSEL DANK AMIIBO-SUPPORT

Auch in *Picross 3D: Round 2* kommt den bunten Sammelfiguren aus dem Hause Nintendo eine besondere Bedeutung zu.

Mit seinen über 300 verschiedenen Puzzleaufgaben inklusive drei Schwierigkeitsgraden gibt es in *Picross 3D: Round 2* jede Menge zu tun. Wem dieses dicke Paket aber immer noch nicht reicht, darf die heimische Glasvitrine ansteuern und eine seiner Amiibo-Figuren herausholen. Insgesamt 30 von Nintendos Figuren werden vom Puzzlespiel unterstützt und können eingescannt werden. Das nun zu lösende Rätsel bezieht sich logischerweise auf die jeweilige Sammelfigur. Wer also einen Yoshi verwendet hat, muss keinen Mario aus dem Gesteinsblock lösen.

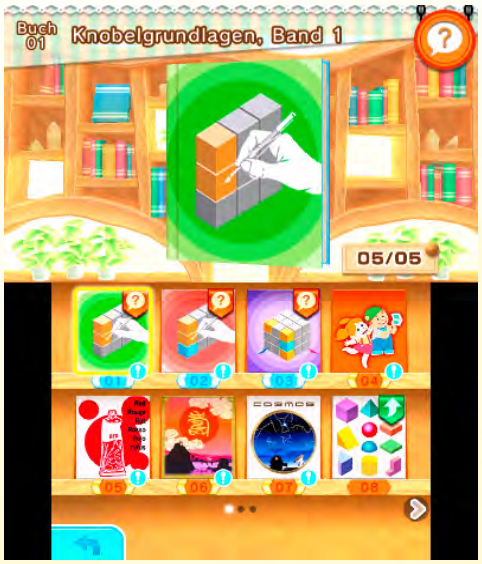
Puh, jetzt wird es kompliziert! Aber keine Sorge, auch solche Rätselnüsse werdet ihr mit genug Spielerfahrung knacken.

Das runde Objekt in der Mitte erweist sich als hilfreich. So könnt ihr erahnen, was der gesuchte Gegenstand sein könnte.

Meißeln nach Zahlen

Um auch den geübten Spielern etwas Neues zu bieten, hat Nintendo Farbe ins Spiel gebracht. Jede Zahl auf den Blöcken ist entweder orange oder blau eingefärbt. Die blauen Würfel werden dazu verwendet, um einfache, quadratisch geformte Objekte zu erstellen. Die orangefarbenen hingegen fallen deutlich komplexer aus und gewähren euch Zugriff auf mehr Details. Ihr könnt sie also in abgeflachte Kurven, steile Winkel oder sogar kugelförmige Gegenstände verformen. Das Endergebnis wirkt dabei zwar immer noch sehr abstrakt, doch gerade dank der runden Objekte ergeben sich nun viel mehr Möglichkeiten, Objekte darzustellen. Um etwas mehr Ordnung ins Spiel zu bringen, sind sämtliche der über 300 unterschiedlichen Aufgaben in Bücher aufgeteilt, auf die ihr Zugriff in der Aufgabenbibliothek erhaltet. Jedes Buch konzentriert sich dabei auf ein bestimmtes Thema, beispielsweise Bauernhof oder Märchen. Für jede Rätselnuss, die ihr dabei knackt, werden euch Juwelen gutgeschrieben, mit denen ihr weitere Bücher und damit verknüpfte Themen freischalten könnt. Die Anzahl der gewonnenen Juwelen hängt dabei von der Anzahl eurer Fehler und dem Schwierigkeitsgrad ab, was wiederum die euch zur Verfügung stehende Zeit beeinflusst. Auch das Verwenden einer Hilfefunktion, wenn ihr wirklich einmal partout nicht weiterkommen solltet, wirkt sich auf die finale Wertung aus. Lange Frust schieben werdet ihr im Falle eines gescheiterten Rätsels jedoch nie. Die Faszination, welche *Picross 3D: Round 2* ausmacht, kommt eher langsam, aber stetig über euch – bis ihr irgendwann feststellt, dass ihr bereits lange vorher gelöste Rätsel für eine perfekte Bewertung ein weiteres Mal angeht.

Marco Cabibbo



Sämtliche Rätsel sind in verschiedene Bücher und Themen aufgeteilt, damit ihr euch leichter für eins entscheiden könnt.

Neu in der Fortsetzung ist die Aufteilung der Blöcke in unterschiedliche Farben. Das macht's aber eher noch komplexer.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Da werden selbst Rätselmuffel wie ich zum wahren Meißel-Liebhaber."

Ich gebe es zu: Als ich mich für den Test von *Picross 3D: Round 2* meldete, war ich zunächst etwas skeptisch. Das eine oder andere Rätsel nehme ich in einem Spiel ja gerne mit, doch beim Großteil des Gameplays erfreue ich mich bevorzugt an anderen Stärken. Vollends bekehrt wurde ich vom neuen Picross für den 3DS vielleicht nicht, war aber doch positiv überrascht – sogar meine Mittagspause habe ich verspätet angetreten. Zwar dauert es ein wenig, bis auch Einsteiger das Prinzip verstanden haben, doch ab diesem Zeitpunkt wandelt sich *Picross 3D: Round 2* zum echten Stundenfresser. Auch mit dem Holzklötzchen-Look hat Nintendo voll ins Schwarze getroffen und dem DS-Erstling somit eine echt gelungene Fortsetzung spendiert.

Picross 3D: Round 2

Termin: 1. Dezember 2016
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 30 Euro

GRAFIK 7
Fast schon unglaublich, wie harmonisch ein Spiel aussehen kann, in dem es hauptsächlich um das Auflösen und Bearbeiten von Blöcken geht.

SOUND 8
Sprache/Text: Deutsch
Wunderbar entspannende Töne wechseln sich je nach Situation mit hektischen Klängen ab. Der Sound passt somit wunderbar zum Spielgeschehen.

STEUERUNG 8
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Mit dem Stylus lassen sich die einzelnen Blöcke sehr präzise anwählen. Auch die aufgeräumte Menüführung ist Nintendo prima gelungen.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel/schwer (3 Stufen)
Über 300, in verschiedene Themen eingeteilte Rätsel sprechen eine umfangreiche Sprache. Dazu kommen noch drei Schwierigkeitsgrade und Amiibo-Support.

MEHRSPIELER -
Spieler online: - Spieler lokal: -
Die zweite Runde *Picross 3D* ist nur für Einzelspieler vorgesehen. Gemeinsam knobeln ist nicht drin.

PRO / CONTRA
- ✚ Mit über 300 Aufgaben sehr umfangreich
- ✚ Aufteilung in blaue und orange Blöcke
- ✚ Drei verschiedene Schwierigkeitsgrade
- ✚ Stimmungsvolle Soundkulisse
- ✚ Generelles Artdesign sehr einladend
- ➖ Trotz Tutorial kein leichter Einstieg
- ➖ Stellenweise etwas frustrierend
- ➖ Keine Multiplayer-Anbindung

WERTUNG/FAZIT

84

„Eine echt gehaltvolle Glücksnuss für die anspruchsvollen Rätselknacker unter euch."

NACHSPIEL **Spielspaß über den Release hinaus:** Hier testen wir DLC-Inhalte und kehren zu Spielen zurück, die sich seit dem Release-Test weiterentwickelt haben.

N-ZONE 3DS HIT

ANIMAL CROSSING
NEW LEAF – WELCOME AMIIBO

Simualtion *Animal Crossing* ist wieder in aller Munde beziehungsweise Hände. Mängel wurden ausgebessert und viele Features hinzugefügt. Ein Update, wie es sein soll!

Zahlreiche Jahre sind vergangen und ein einsames Städtchen mitten in der Pampa hat seinen Bürgermeister seit Monaten, vielleicht auch schon länger nicht mehr gesehen. Es wird Zeit, dass sich was dreht. Eine frische Brise muss durch dieses Kaff wehen. Nun, etwas in der Art werden sich wohl auch die Entwickler von *Animal Crossing: New Leaf* gedacht haben. Nach knapp dreieinhalb Jahren seit Release hat das süße Simulationsspiel ein gigantisches Update bekommen, das auch wirklich langsam nötig war. Mit dem kostenlosen „Welcome Amiibo"-Update ziehen eure Lieblingscharaktere der Vorgänger in eure Stadt ein und das meinen wir wörtlich!

Alles Zen?

Falls euer Unkraut in den letzten Jahren nicht eure Stadt aufgefressen hat, könnt ihr euch sofort die wunderbaren Neuerungen des Updates ansehen. Melinda, eure treue Sekretärin, weist euch zunächst in die Grundlagen des Updates ein und ihr bekommt einen neuen, aufgemotzten Bürgerpass. Dieser enthält nun je zwei täglich wechselnde und zwei wöchentliche Aufgaben für euch. Für zum Beispiel das Fangen eines Hechts im Herbst und Winter bekommt ihr dann sogenannte Campingcoupons. Moment, Camping? Wir haben doch nur einen Zeltplatz in unserer Stadt gebaut?! Tja, dann schaut doch mal ganz genau auf eure Karte auf dem unteren Screen. Links am Rand hat sich da nämlich eine Lücke aufgetan: zu Harveys Campingparadies. Der gechillte Hund, der ein bisschen in den späten 60ern hängen geblieben ist, ist der Betreiber eines Campingplatzes. Neben tollen neuen Items für eure Campingcoupons könnt ihr hier vor allem auf Besucher treffen. Das tolle Extra: Für eure hart erarbeiteten Coupons könnt ihr euch pro Tag drei Einrichtungsgegenstände eurer Besucher bestellen! Die meisten davon könnt ihr nicht mal bei gierigen Waschbären kaufen.

Raus, Frosch! Rein, Wauzi!

Neue Möbel und tägliche Aufgaben sind ja schon gute Gründe, um wieder zu spielen. Ein noch besserer folgt jetzt. War es nicht immer sehr lästig, wenn eure Lieblingsbewohner partout nicht in eurer Stadt bleiben wollten und stattdessen andere eingezogen sind? Das könnt ihr nun ändern! Wenn ihr so durch eure wiederbelebte Stadt schlendert, wird euch irgendwann eine körperlose Stimme ansprechen. Ihr folgt dieser, bis ihr eine Wunderlampe findet. Wie es euch die Stimme befiehlt, solltet ihr diese in euer Häuschen tragen und siehe da: Ihr habt Buhu, den Flaschengeist gefunden! Dieser knuffige Geselle kann sich in Einwohner oder Besucher verwandeln, wenn ihr die entsprechende Amiibo-Karte oder -Figur habt. Figuren wie Eugen oder Melinda oder auch Charaktere der neuen Wohnmobil-Amiibo-Karten können dann auf dem neuen Campingplatz hausen. Nur einer pro Tag, versteht sich. Dort könnt ihr manche sogar dazu überreden, in euer Dorf zu ziehen, auch wenn ihr eigentlich keinen

Eufemia schläft nicht nur auf der Arbeit viel, sondern auch im Urlaub. So hat sie sich ihre fahrbare Wohnung eingerichtet.

Platz mehr habt. Der Clou ist nämlich, dass ihr dadurch bestimmen könnt, wer anstelle des gewünschten kuschligen Tiers ausziehen soll. Einer Stadt voller Hunde und Katzen steht also nichts mehr im Weg. Auch die normalen Amiibo-Karten funktionieren nach diesem Prinzip. Wenn ihr diese Buhu zeigt, verwandelt er sich in diesen Bewohner und bringt ihn auf Wunsch dazu, in euer Dörfchen zu ziehen.

Gimmicks für Designer

Nachdem ihr euch den neuen riesigen, geheimen Abstellraum gekauft habt, kommt die niedliche Otterdame bei Nooks Immobilienbüro zu Besuch. Diese weist euch in die neue Art des Möbelumstellens ein. Das funktioniert nun fast genauso unkompliziert wie in *Happy Home Designer*, nämlich auf dem Touchscreen. Solltet ihr zudem noch das dazu passende Spiel haben, könnt ihr auch noch daraus bekannte, riesige Gegenstände über den Katalog von Schlepp und Nepp bestellen. Also falls ihr genügend Geld dafür habt. Apropos Geld … sollte eure Stadt tatsächlich total überwuchert sein oder ihr findet euch nach der langen Pause nicht mehr zurecht, könnt ihr diese nun für bares Geld loswerden. Niemand anderes als der gierige Nook würde euch nämlich eure Stadt bei einem gewünschten Neustart jetzt abkaufen. Mit dem stattlichen Erlös könnt ihr dann sofort ein neues Leben beginnen. Durchaus bedenkenswert, finden wir.

Besser denn je

Mit all diesen schönen, lange fälligen Neuerungen, den Nebenquests, den vielen neuen Möbeln und Bewohnern und auch den beiden neuen Minispielen Puzzle League und Desert Island Escape, haben es die Entwickler geschafft, *Animal Crossing: New Leaf* noch ein gutes Stück besser zu machen als es eh schon war. Es gibt nun jeden Tag ein wenig mehr zu erledigen und viele neue Freunde zu gewinnen – auch wenn man nun durchaus versucht ist, sein gesamtes Vermögen für Amiibo-Sammelkarten auszugeben. Insgesamt ist das Update einfach nur sehr, sehr stimmig und genau das, was *Animal Crossing: New Leaf* nach drei Jahren gebraucht hat.

■ Laureen Eggmann

Hippie-Hund Harvey sucht nicht nach einer Frau, sondern nach Ruhe. Nebenbei verkauft er jeden Tag zwei verschiedene, völlig neue Möbelstücke.

Die oberen zwei Quests wechseln täglich, die unteren zwei wöchentlich. So hat man ständig was zu tun und kann dafür auf dem Wohnmobilplatz einkaufen.

Im Minispiel Puzzle League müsst ihr immer drei gleichfarbige Blöcke übereinander oder nebeneinander platzieren, damit sie verschwinden.

Bis zu zwei Wohnmobile haben pro Tag Platz. Dabei ist immer eines von einem Besucher wie Aziza oder Carleon.

MEINUNG
Laureen Eggmann

„Deutlich mehr, als ich erwartet habe."

Ich war anfangs sehr erfreut, als es hieß, es käme eine eigene kleine Nintendo Direct zu *Animal Crossing*. Ich hatte erwartet, sie würden ein neues Spiel für die Switch ankündigen. Schließlich ist *Animal Crossing* eine meiner Lieblingsreihen. Meine Erwartungen wurden ziemlich schnell zerstört, gleichzeitig aber übertroffen, was das Update zu *New Leaf* angeht. Sämtliche nervigen Punkte des Spiels wurden mit „Welcome Amiibo" getilgt und nun kann man sich tatsächlich die Stadt seiner Träume schaffen, ohne ewig lange auf die richtigen Bewohner warten zu müssen. Zudem geben einem die Quests jeden Tag etwas zu tun, selbst wenn man sich nicht mehr stundenlang mit Angeln beschäftigen kann, so wie zu Release. Aber dafür kann ich mich bei Harvey am Lagerfeuer entspannen.

Animal Crossing: N.L. – W.A.

Termin: 25. November 2016
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: ca. 35 Euro (bei Neukauf)

GRAFIK 7
Niedlich und bunt aufbereitet, natürlich bringt das Update das Spiel nicht plötzlich auf Ultra HD.

SOUND 8
Sprache/Text: Tiergebrabbel/Deutsch
Die friedliche Musik hält sich meist dezent im Hintergrund. Auch die neue Musik auf dem Campingplatz ist mehr als entspannend.

STEUERUNG 8
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☑
Mikrofon: ☑
Besonderheiten: -
Die Einrichtung lässt sich nun wesentlich leichter verschieben und wenden. Ein absoluter Pluspunkt.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: einfach (stufenlos)
Ihr könnt nun endlich selbst bestimmen, wer einziehen und ausziehen soll. Zumindest wenn ihr Amiibo-Karten besitzt.

MEHRSPIELER 8
Spieler online: 8 **Spieler offline:** 1-2
Nach jahrelangem Schaufel-auf-den-Kopf-Gehaue ohne die gewünschte Auswirkung, könnt ihr nun endlich selbst bestimmen, wer einziehen und ausziehen soll. Zumindest wenn ihr Amiibo-Karten besitzt.

PRO / CONTRA
- ✚ Knuffiges Design und liebevolle Details
- ✚ Tägliche und wöchentliche Quests
- ✚ Lieblingseinwohner durch Amiibos einziehen lassen
- ✚ Verbessertes Einrichtungssystem
- ✚ Mehr Möbel
- ✚ Sehr unterhaltsame Minispiele
- ➖ Womöglich nach ein paar Monaten wieder eintönig
- ➖ Keine neuen Events oder Feste

WERTUNG/FAZIT

86

„Das Update bringt erfreulich viel neues Leben in *Animal Crossing: New Leaf*."

Das Story-Pack setzt seinen Schwerpunkt auf Rätsel. Wie gehabt bewältigt ihr einige davon mithilfe der Schlüsselsteine, die euch besondere Fähigkeiten geben.

Im Verlauf der Story-Kampagne könnt ihr alle hier gezeigten Hauptfiguren selbst spielen. Der Fokus liegt aber natürlich auf Newt Scamander (ganz rechts im Bild).

LEGO DIMENSIONS
STORY-PACK PHANTASTISCHE TIERWESEN

Action-Adventure Im Kino treiben die *Phantastischen Tierwesen* bereits ihr Unwesen. Mit diesem Story-Add-on bekommen auch Lego-Fans die Möglichkeit, mit Newt Scamander auf die Jagd nach den magischen Tieren zu gehen.

Ende September erschien mit dem Story-Pack zu *Ghostbusters (2016)* die erste größere Erweiterung für *Lego Dimensions*, nun folgt das zweite Baustein-Add-on. Auch dieses Mal greift das Story-Pack mit *Phantastische Tierwesen und wo sie zu finden sind*, einen aktuellen Kino-Film auf und transferiert das Geschehen in die klotzige *Lego*-Welt. Wie schon bei der ersten Erweiterung erwartet euch hier eine in sechs Levels aufgeteilte Kampagne, in der ihr die Handlung des Kinostreifens grob nachspielt. Ihr begebt euch also mit dem etwas eigentümlichen Magiezoologen Newt Scamander ins New York des Jahres 1926, wo ihm einige seiner magischen Tiere abhandenkommen. Klar, dass ihr die Tierchen schnellstens einfangen müsst, bevor die Muggels auf den Trichter kommen, was da vor sich geht.

Von Rätseln und Blockaden

Im Gegensatz zum ersten Story-Pack setzt die Kampagne von *Phantastische Tierwesen* stärker auf das Lösen von Rätseln und weniger auf Kämpfe mit dem Zauberstab oder Auseinandersetzungen mit Bossgegnern. Die Rätsel selbst bieten die gewohnten Aufgaben, die man so auch schon aus anderen *Lego*-Spielen kennt. Meistens zerlegt ihr etwas, um Bausteine für nützliche Konstrukte freizulegen. Immer wieder mal kommen auch die Schlüsselsteine des Portals zum Tragen, wo ihr eure Figuren auf dem Toy Pad bewegen müsst, um zum Beispiel Farbrätsel zu meistern oder Kreaturen herbeizuzaubern, die neue Wege freiräumen. Wie in anderen *Lego*-Spielen sind die Kopfnüsse dabei stets sehr simpel, bieten aber eine ordentliche Menge an Abwechslung. Nach der Kampagne könnt ihr euch auch dieses Mal in einer Hubworld austoben und durch das New York der Vergangenheit streifen. Doch wie immer bei *Lego Dimensions* stoßt ihr hier und auch während der Story-Levels immer wieder auf Stellen, an denen ihr weitere Figuren aus separat erhältlichen Fun- und Team-Packs benötigt, um das entsprechende Rätsel zu lösen oder den ensprechenden Abschnitt betreten zu können.

Viktor Eippert

Kämpfe wie dieser hier im Zaubereiministerium sind in der Kampagne eher selten.

In der Hubwelt findet ihr zahlreiche Sammelobjekte und Nebenbeschäftigungen.

Lego Dimensions: Story-Pack Phantastische Tierwesen

Termin: 17. November 2016
Hersteller: Warner Bros. Interactive
Entwickler: TT Games
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 35 Euro

PREIS/LEISTUNG 7

Mit etwa drei Stunden für Kampagne und Hubworld ist der Umfang noch ganz ordentlich. Ein toller Bonus sind wie gewohnt die Lego-Bausätze und -Figuren.

PRO / CONTRA

- ++ Tolle Adaption der Film-Vorlage
- + Witziger *Lego*-Humor
- − Story-Kampagne ziemlich schnell vorbei
- −− Viele Bereiche nur mit Extra-Figuren zugänglich

WERTUNG/FAZIT

„Spaßiger Ausflug in die wundersame Welt der Zauberer und Fantasiewesen."

73

EDLE BOOKAZINES
im Premium-Format

computec MEDIA
EDITION

100 HITS VON HEUTE
Der ultimative Leitfaden für die actionreichsten, innovativsten und einflussreichsten Spiele der letzten Jahre

DREIFACH SUPER
Kaufberatung, Tipps für neue Spiele und die Chance, persönliche Spiele-Favoriten erneut Revue passieren zu lassen

RETRO-SPECIAL
Die 100 besten Games aus den Jahren 1972 bis 2010, die weltweit für Furore sorgten und heute zu Recht als Klassiker gelten

... auf 148 Seiten!

Diese 100 Top-Titel sind das Beste für Ihr Geld!

Mit Smartphone fotografieren und hinsurfen!

Das Bookazine „Die 100 aktuell besten Spiele für Ihr Geld" ist jetzt überall am Kiosk erhältlich oder einfach online bestellbar unter: shop.computec.de/edition

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch alle von uns getesteten Wii-U-Spiele ebenso wie die besten Games ihres jeweiligen Genres!

JUMP & RUN

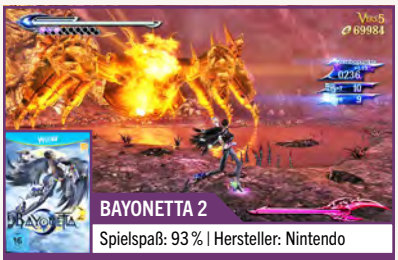
RAYMAN LEGENDS
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Ubisoft

Höchstwahrscheinlich das beste Jump & Run, das im Jahr 2013 für die Wii U erschienen ist

Super Mario 3D World
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

ACTION



BAYONETTA 2
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Nintendo

Brachialer, perfekt designter und superstylisher Action-Hammer – ein Pflichtkauf für alle Wii-U-Besitzer!

Splatoon
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

(ACTION-)ADVENTURE

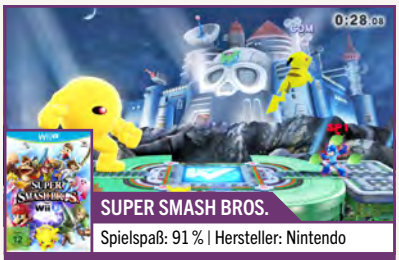
ZELDA: THE WIND WAKER HD
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Links zeitloses Segel-Abenteuer begeistert auf der Wii U ebenso wie bereits 2003 auf dem Gamecube.

The Legend of Zelda: Twilight Princess HD
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Assassin's Creed 4: Black Flag
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Ubisoft

BEAT 'EM UP



SUPER SMASH BROS.
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Ganz klar der mit Abstand beste Prügler und das beste Multiplayer-Spektakel auf der Wii U

Tekken Tag Tournament 2
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Bandai Namco

Pokémon Tekken
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

EGO-SHOOTER

CALL OF DUTY: GHOSTS
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

Routiniertes, aber unterhaltsames Shooter-Update mit einem besonders gelungenen Multiplayer-Modus

Call of Duty: Black Ops 2
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

007: Legends
Spielspaß: 62 % | Hersteller: Activision

SPORT

NBA 2K13
Spielspaß: 89 % | Hersteller: 2K Games

Ein inhaltlich brillantes Basketballspiel, das aufgrund der schwachen Technik einen faden Beigeschmack hat

Mario Tennis: Ultra Smash
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

Mario und Sonic: Sotschi 2014
Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

KIRBY & DER REGENBOGEN-PINSEL
Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo

Kirby kann es einfach: ein gelungener Auftritt des ebenso charismatischen wie putzigen Nintendo-Kultknödels

Mario Party 10
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

Captain Toad: Treasure Tracker
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

MARIO KART 8
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Der schiere Fahrspaß macht die durchaus vorhandenen Mängel (fast) wieder wett.

Need for Speed: Most Wanted
Spielspaß: 85 % | Hersteller: EA

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

ROLLENSPIEL

XENOBLADE CHRONICLES X
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Zwar kein absoluter Superhit, aber immer noch ein fantastisches, riesiges Rollenspiel für Wii U

Paper Mario: Color Splash
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

Mass Effect 3: Special Edition
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Electronic Arts

SKYLANDERS: IMAGINATORS

Gerüchteweise könnte *Imaginators* der letzte Teil der *Skylanders*-Reihe sein. Kommt da ein Remake? Oder eine ganz neue Idee? Aufregend!

Stets aktuell: Die 50 besten Wii-U-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Art Academy: Atelier
Test (07/15): 82 % | Genre: Lernsoftware | Hersteller: Nintendo

Assassin's Creed 3
Test (01/13): 88 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Assassin's Creed 4: Black Flag
Test (01/14): 87 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Batman: Arkham City Armoured Edition
Test (01/13): 85 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Batman: Arkham Origins
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Bayonetta
Test (11/14): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Bayonetta 2
Test (11/14): 93 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Call of Duty: Black Ops 2
Test (01/13): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Call of Duty: Ghosts
Test (01/14): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Captain Toad: Treasure Tracker
Test (01/15): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Darksiders 2
Test (01/13): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: THQ

Deus Ex: Human Revolution
Test (12/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Square Enix

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Test (03/14): 89 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Hyrule Warriors
Test (10/14): 84 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Kirby und der Regenbogen-Pinsel
Test (05/15): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Lego City: Undercover
Test (04/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

Lego Marvel Super Heroes
Test (12/13): 84 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Mario Kart 8
Test (06/14): 89 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Party 10
Test (04/15): 82 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mario Tennis: Ultra Smash
Test (12/15): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Nintendo

Mass Effect 3: Special Edition
Test (01/13): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: EA

NBA 2K13
Test (03/13): 89 % | Genre: Sport | Hersteller: 2K Games

Need for Speed: Most Wanted
Test (05/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: EA

New Super Mario Bros. U
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Nintendo Land
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Paper Mario: Color Splash
Test (11/16): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pikmin 3
Test (08/13): 91 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Pokémon Tekken
Test (04/16): 82 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Project Zero: Priesterin des Schwarzen Wassers
Test (11/15): 83 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends
Test (10/13): 93 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Skylanders: Giants
Test (01/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

NEU Skylanders Imaginators
Test (12/16): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Superchargers
Test (11/15): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Swap Force
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Trap Team
Test (11/14): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (01/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Splatoon
Test (07/15): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Splinter Cell: Blacklist
Test (10/13): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

Star Fox Zero
Test (05/16): 85 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D World
Test (01/14): 92 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Wii U
Test (01/15): 91 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Tekken Tag Tournament 2
Test (12/12): 85 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Bandai Namco

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD
Test (11/13): 91 % | Genre: Action-Adv. I Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Twilight Princess HD
Test (04/16): 88 % | Genre: Action-Adv. I Hersteller: Nintendo

The Wonderful 101
Test (09/13): 83 % | Genre: Action I Hersteller: Nintendo

Tokyo Mirage Sessions #FE
Test (07/16): 81 % | Genre: Rollenspiel I Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles X
Test (01/16): 87 % | Genre: Rollenspiel I Hersteller: Nintendo

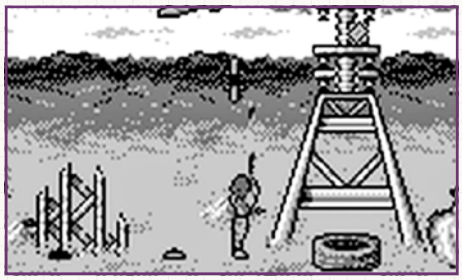
Yoshi's Woolly World
Test (08/15): 83 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Nintendo

Your Shape: Fitness Evolved 2013
Test (01/13): 84 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Ubisoft

ZombiU
Test (01/13): 84 % | Genre: Action I Hersteller: Ubisoft

RETRORÄTSELN

Es war der Hinweis mit dem Spielentwickler, nicht wahr? Das hat euch keine Ruhe gelassen? Ja, das gesuchte Spiel war *The Amazing Spider-Man*. Ja, der Entwickler war Rare. Ist ja gut!



Ihr habt uns ersäuft. In E-Mails. Wir wissen nicht genau, was die Flut an Elektropost verursacht hat, aber *The Amazing Spider-Man* hat sämtliche unserer bisherigen Retrorätsel-Antwortrekorde pulverisiert. Ernsthaft, wir hatten mehr Teilnahmen als Pressemails im letzten Monat! Seid ihr noch ganz sauber? Gut, Zeit für was neues Altes! Unser gesuchtes Spiel stammt vom stolzen Game Boy und ist ein Lizenztitel zu einem berühmten Kinofilm. Besagter Film war richtig gut. Besagtes Spiel eher nicht, was vor allem seiner Laufzeit von deutlich unter 20 Minuten geschuldet war. Und das, obwohl vor allem die erste Mission als absolut schamloser Backtracking-Zeitfresser daherkam …

Ihr kennt unser gesuchtes Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt bitte eine E-Mail mit eurer Antwort an:
redaktion.benj@minkegel.de

TREASURE TRACKER

Zombies gehen immer. Das beweist *The Walking Dead*, das beweist die Flut an furchtbar dahingerotzten Zombiespielen auf Steam Greenlight, das beweist das wiedererstarkte Interesse an *Resident Evil* – und das beweist eines der Wii-U-Gründerzeitspiele.

Wir lehnen uns wohl nicht zu weit aus dem Fenster, wenn wir behaupten, dass die große Spieleflut für die Wii U nicht mehr stattfinden wird. Umso mehr freut es uns, dass jetzt – am Vorabend des Konsolen-Exitus dank Switch – noch immer einige Stapellauf-Games der Wii U weit vorne mit dabei sind.

In dieser Ausgabe möchten wir eure Aufmerksamkeit auf *ZombiU* lenken. Ja, das gute Stück hat sich leider derart schlecht verkauft, dass es Ubisoft quasi direkt zum Rückzug von der Wii U bewogen hat. An der Qualität des Spiels lag das aber nicht! Vor allem der Survival-Anspruch und die geniale Idee mit den wechselnden Charakteren nach dem Ableben eures letzten Helden waren Anfang 2013 richtig frisch! Also … frisch nach Zombie-Maßstäben.

Die vielleicht beste Retro-Spielebibliothek der Welt: Nintendos Virtual Console ist eines der absoluten Wii-U-Highlights. Lasst euch diese Klassiker nicht entgehen!

JUMP & RUN

SUPER MARIO 64

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Für unumstrittene Meisterwerke wie dieses Jump & Run wurde die Höchstpunktzahl erfunden.

Mega Man X
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

ACTION

RESIDENT EVIL 4

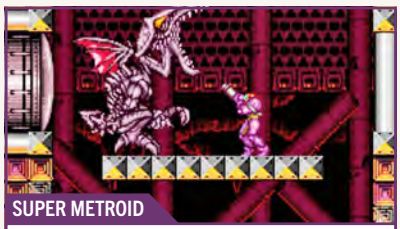
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Abwechslungsreiches, spannendes, forderndes Action-Horrorspiel, das man unbedingt erlebt haben muss

Star Fox 64
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Cybernator
Spielspaß: 9 | Hersteller: Masaya

(ACTION-)ADVENTURE



SUPER METROID

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Kauft euch dieses Meisterwerk! Es wird eure Sicht auf andere Videospiele für immer verändern.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

STREET FIGHTER 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom

Ihr solltet der New-Challenger-Version den Vorzug geben, sie bietet die beste Preis-Leistung von allen Fassungen.

Street Fighter Alpha 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

Final Fight 1-3
Spielspaß: 7 | Hersteller: Capcom

STRATEGIE/SIMULATION

ADVANCE WARS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein astreiner Strategie-Brocken, der einen leichten Einstieg mit komplexen Gefechten vereint

Advance Wars 2: Black Hole Rising
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Uncharted Waters: New Horizons
Spielspaß: 8 | Hersteller: Koei

SPORT

MARIO STRIKERS CHARGED FOOTBALL

Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Leider ist es nicht mehr möglich, online zu spielen. Für ein spaßiges Offline-Gebolze zu zweit aber super!

Mario Golf Advance Tour
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

1080° Snowboarding
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

PUNCH-OUT!!

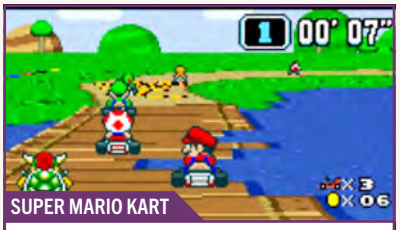
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Beinharter Reflextest am Controller, kombiniert mit herrlich schräg animierten Charakteren. Tolles Teil!

Wario's Woods
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Wario Land: The Shake Dimension
Spielspaß: 7 | Hersteller: Good-Feel

RENNSPIEL



SUPER MARIO KART

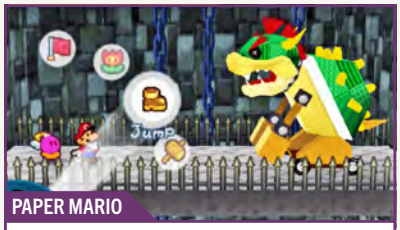
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die KI ist heutzutage etwas lasch, zusammen mit einem menschlichen Gegner aber ein total genialer Fun-Racer!

F-Zero
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Wave Race 64
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL



PAPER MARIO

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der Held des Abenteuers ist das einzig Flache an diesem grandiosen RPG der ebenso glorreichen N64-Ära.

Xenoblade Chronicles
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Earthbound
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

PROJECT ZERO 2: Wii EDITION

Den *Project Zero*-Games sollte man sich nur mit einem Nervenkostüm aus Stahl nähern. Auch der zweite Teil kennt keine Gnade!

Die Top-50-Wii-U-VC-Games: Legenden aus 30 Jahren Videospiel-Kultur samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis

Advance Wars
Test (05/14): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Advance Wars 2: Black Hole Rising
Test (09/15): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Castlevania: Circle of the Moon
Test (03/15): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Castlevania: Harmony of Dissonance
Test (04/15): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Cybernator
Test (04/15): 9 | Genre: Action| Hersteller: Masaya

Demon's Crest
Test (03/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Capcom

Donkey Kong 64
Test (06/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 2
Test (12/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country Returns
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

F-Zero: GP Legend
Test (02/15): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Final Fantasy Tactics Advance
Test (03/16): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Fire Emblem: Shadow Dragon
Test (09/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem: The Sacred Stones
Test (02/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Intelligent Systems

Kirby und das magische Garn
Test (07/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Superstar Saga
Test (05/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Zusammen durch die Zeit
Test (09/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 64
Test (03/16): 8 | Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Strikers Charged Football
Test (07/16): 8 | Sport | Hersteller: Nintendo

Mario Tennis
Test (02/16): 8 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Camelot

Mega Man X
Test (11/13): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X2
Test (01/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid Fusion
Test (05/14): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid Prime Trilogy
Test (03/15): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid: Zero Mission
Test (05/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros.
Test (02/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. Wii
Test (03/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Test (01/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo

Paper Mario
Test (07/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pokémon Snap
Test (10/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: HAL Laboratory

R-Type
Test (09/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Resident Evil 4
Test (12/14): 10 | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Star Fox 64
Test (05/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Super Castlevania IV
Test (12/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Super Ghouls 'n Ghosts
Test (08/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Super Mario 64
Test (06/15): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3
Test (05/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy
Test (04/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy 2
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Kart
Test (05/14): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars
Test (02/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Squaresoft

Super Metroid
Test (07/13): 10 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Test (02/14): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Majora's Mask
Test (08/16): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Test (09/15): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
Test (01/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Test (01/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: The Minish Cap
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Wave Race 64
Test (08/16): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles
Test (10/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Yoshi's Island
Test (05/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Die aktuell 30 besten eShop-Titel für Wii U!

Bit.Trip Runner 2
Test (06/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Gaijin Games

Chronicles of Teddy: Harmony of Exidus
Test (06/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: LookAtMyGame

Dual Core
Test (08/16): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Gray Fin Studios

Ducktales Remastered
Test (10/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech

Electronic Super Joy
Test (01/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Broken Rules

Fast Racing Neo
Test (02/16): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Shin'en Multimedia

Futuridium EP Deluxe
Test (07/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: Mixed Bag

Guacamelee! Super Turbo Championship Edition
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Drinkbox Studios

Gunman Clive HD
Test (10/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Hörberg Productions

Life of Pixel
Test (03/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Super Icon Ltd.

Mario Kart 8 DLC Pack 1
Test (01/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars
Test (04/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Noitu Love: Devolution
Test (11/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konjak

Nova-111
Test (11/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Funktronic Labs

Olliolli
Test (05/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Roll7

Pixeljunk Monsters
Test (07/16): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Double Eleven

Quest of Dungeons
Test (11/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Upfall Studios

Runbow
Test (11/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: 13AM Games

Severed
Test (11/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Drinkbox

Shantae and the Pirate's Curse
Test (04/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Wayforward

Shovel Knight
Test (01/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Yacht Club Games

Steamworld Heist
Test (11/16): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Image & Form

Super Meat Boy
Test (07/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Team Meat

Swords and Soldiers 2
Test (07/15): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Ronimo Games BV

The Binding of Isaac: Rebirth
Test (12/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nicalis

The Bridge
Test (10/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Quantum Astro.

The Fall
Test (11/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Over the Moon

The Swindle
Test (05/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Size Five Games

Trine 2: Director's Cut
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Frozenbyte

Year Walk
Test (11/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Dakko Dakko

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION

RESIDENT EVIL: REVELATIONS
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Spannende Story, beeindruckende Technik, klasse Atmosphäre – ein Megahit aus dem Jahr 2012!

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami

Star Fox 64 3D
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

(ACTION-)ADVENTURE

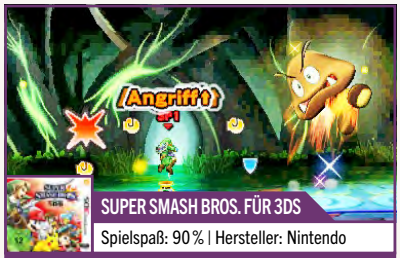
ZELDA: MAJORA'S MASK 3D
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Genauso gut wie immer, aber noch besser als jemals zuvor: ein absolutes *Zelda*- und Remake-Meisterwerk!

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP



SUPER SMASH BROS. FÜR 3DS
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Klopperei vom Feinsten: eine würdige Fortsetzung und ein sehr gelungener Handheld-Einstand der Kultreihe

Super Street Fighter IV 3D Edition
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Dead or Alive: Dimensions
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei

GESCHICKLICHKEIT

PROF. LAYTON: DAS VERMÄCHTNIS V. ASLANT
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Ein würdiger Abschluss der beliebten Puzzle-Serie, auch wenn echte Innovationen wieder mal fehlen.

Professor Layton und die Maske der Wunder
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Hatsune Miku: Project Mirai DX
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Sega

JUMP & RUN

NEW SUPER MARIO BROS. 2
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Extrem motivierender Hüpf-Altmeister mit tollem Gameplay und spaßigem Koop-Modus

Super Mario 3D Land
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country Returns 3D
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

MARIO KART 7
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Online-Modus trifft perfekte Balance und Steuerung – der Solomodus ist aber viel zu leicht.

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

F1 2011
Spielspaß: 81 % | Codemasters

ROLLENSPIEL

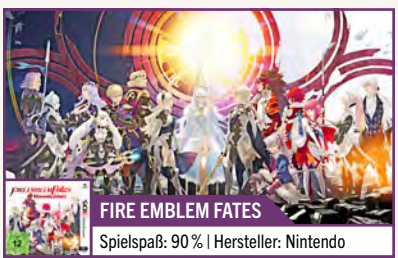
POKÉMON X UND Y
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Viele mutige Neuerungen machen *X* und *Y* zu den besten *Pokémon*-Spielen seit Bestehen der Serie!

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Spielspaß: 91 % | Hersteller: NIS America

Yo-kai Watch
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

SIMULATION/STRATEGIE



FIRE EMBLEM FATES
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Das dreigängige Fantasy-Festmahl ist nicht nur für eingefleischte Strategen ein riesiger Spaß.

Fire Emblem: Awakening
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Tomodachi Life
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

SPORT

MARIO GOLF: WORLD TOUR
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Die Welttournee des sportlichen Klempners ist das bisher gelungenste Golfspiel im Mario-Universum.

PES 2011 3D
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami

Mario Tennis Open
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY – SPIRIT OF JUSTICE

Neue 3DS-Spiele? Leider Fehlanzeige! Immerhin gab es in der letzten N-ZONE aber reichlich 3DS-Nachspiel-Goodies, etwa *Phoenix Wright.*

Stets aktuell: Die 50 besten 3DS-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Bravely Default For the Sequel
Test (01/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Bravely Second: End Layer
Test (03/16): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Dead or Alive: Dimensions
Test (06/11): 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

Donkey Kong Country Returns 3D
Test (06/13): 86 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Dragon Quest VII: Fragmente der Vergangenheit
Test (10/16): 85 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Test (10/13): 91 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Etrian Odyssey Untold: The Millennium Girl
Test (06/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Etrian Odyssey 2 Untold: The Fafnir Knight
Test (03/16): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Fantasy Life
Test (10/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem: Awakening
Test (05/13): 89 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem Fates
Test (06/16): 90 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Hatsune Miku: Project Mirai DX
Test (11/15): 87 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance
Test (08/12): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Luigi's Mansion 2
Test (04/13): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Mario Golf: World Tour
Test (06/14): 87 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Dream Team Bros.
Test (08/13): 83 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Paper Jam Bros.
Test (01/16): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 7
Test (01/12): 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Test (04/12): 87 % | Genre: Action | Hersteller: Konami

Monster Hunter 4 Ultimate
Test (03/15): 84 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. 2
Test (09/12): 91 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Persona Q: Shadow of the Labyrinth
Test (01/15): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies
Test (12/13): 83 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Pokémon Alpha Saphir und Omega Rubin
Test (12/14): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pokémon X und Y
Test (11/13): 94 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant
Test (12/13): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und die Maske der Wunder
Test (11/12): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney
Test (04/14): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Puzzle & Dragons Z/Super Mario Bros. Edition
Test (06/15): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Resident Evil: Revelations
Test (02/12): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Rhythm Paradise Megamix
Test (11/16): 84 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Senran Kagura Burst
Test (04/14): 83 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Shin Megami Tensei – Devil Survivor 2: Record Breaker
Test (12/15): 84 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Shin Megami Tensei 4
Test (12/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Test (03/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sonic Generations
Test (12/11): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Story of Seasons
Test (02/16): 83 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D Land
Test (12/11): 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Pokémon Rumble
Test (01/11): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Nintendo 3DS
Test (11/14): 90 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter IV 3D Edition
Test (04/11): 88 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Capcom

Tetris
Test (12/11): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Test (12/13): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D
Test (03/15): 92 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Test (07/11): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call
Test (10/14): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Tomodachi Life
Test (07/14): 85 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles 3D
Test (05/15): 85 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Yo-kai Watch
Test (05/16): 89 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Test (05/13): 88 % | Genre: Adventure | Hersteller: Rising Star

MY TWO COINS

Habt ihr schon einmal etwas von Blue Ocean und Red Ocean Strategy gehört? Nein? Dann herzlichen Glückwunsch, euch sind (bis jetzt) einige nervige Marketing-Buzzwords erspart geblieben. Trotzdem sind sie wichtig – denn blaue und rote Ozeane waren für Nintendo niemals so bedeutend wie jetzt zum anstehenden Switch-Launch!

Blue Ocean … was? Sind nicht alle Meere blau? Wenn man den Professoren für Wirtschaftswissenschaften Renée Mauborgne und W. Chan Kim glaubt: nein! In ihrem Buch *Blue Ocean Strategy* beschreiben die beiden Spezialisten der hohen Kunst des Kohlescheffelns zwei gegensätzliche Marktstrategien: Red Ocean – begib dich in gut erkundete und lukrative Gewässer, in denen du die Angelgründe aber mit etlichen Mitbewerbern teilen musst. Und Blue Ocean – erschließe einen komplett neuen Markt für dich, in dem du ohne lästige Nebenbuhler fischen kannst. Beweisstück A: die Wii. Bei ihrem Release gab es nichts Vergleichbares, Nintendo erschloss mit der technisch bescheidenen Konsole ganze neue Spielerzielgruppen. Bis heute erscheint der japanische Unterhaltungsriese vor allem deswegen so gigantisch, weil er auf einem riesigen Geldsack mit der Aufschrift „Wii-Profit" thront.

Das Dumme ist nur, dass Nintendo nie so ein ganz glückliches Händchen damit hatte, aus seinen Erfolgen clevere Entscheidungen für die Zukunft zu treffen. Man könnte quasi sagen, Nintendo ist in seinem blauen Ozean ähnlich ersoffen wie wir vor vier Seiten in Retrorätsel-Zuschriften. Das ist aber auch irgendwo typisch für Nintendo: Die Kollegen stolpern immer wieder mal Gesicht voran in einen unerwarteten Kassenschlager, fallen um, rudern mit den Armen und flüstern im höflichsten Japanisch: „Hilfe, ich bin umgekippt und kann nicht mehr aufstehen …" – Schildkröte-san, wenn man so möchte. Beweisstück B: die Wii U. Eigentlich fuhr das (noch) aktuelle Flaggschiff mit einer ähnlichen Zielsetzung raus aufs Meer wie damals die Wii: „Finde deinen blauen Ozean!"

Doof bei der Sache war nur der Name des Boots, mit dem Nintendos fettes Tablet diese Reise unternommen hat. Bis heute wissen nicht alle Menschen, dass die Wii U nichts mit der Wii zu tun hat. Und leider hatten die Käufer damals so richtig die Schnauze voll von der weit über ihren Zenit abgewirtschafteten Wii. Das Ergebnis war eine leider gefloppte Konsole, so ehrlich muss man zum Ende der Wii-U-Ära einfach sein. Beweisstück C: Switch! Wieder einmal hat es Nintendo geschafft, sich neben Power-PC, OMG-Playstation und So-lala-Xbox ein einzigartiges Verkaufsargument zu schaffen. Die erste Transformer-Konsole, eine vollwertige Gaming-Station zum Mitnehmen. Und das trotzdem mit genug Kraft, um die Third-Party-Publisher zum Stapellauf mit ins neueste Boot zu holen. Nun denn, raus in deinen blauen Ozean, liebe Switch! Und wage es nicht, abzusaufen …

Nintendos Kleiner ganz groß: Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

ACTION/BEAT 'EM UP

3D STREETS OF RAGE 2

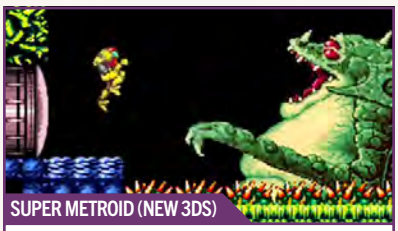
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega

3D Streets of Rage 2 zeigt auch auf dem 3DS, warum es ein wahrer Klassiker ist – fantastisches Beat 'em Up!

Ninja Gaiden II
Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei

Blaster Master
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft

(ACTION-)ADVENTURE



SUPER METROID (NEW 3DS)

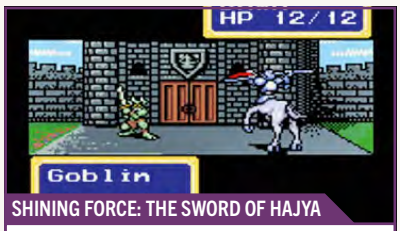
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Auf dem New 3DS ist die Steuerung nicht ganz so griffig wie im Original – trotzdem: Meisterwerk, Höchstwertung!

The Legend of Zelda: A Link to the Past (New 3DS)
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Contra 3
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

ROLLENSPIEL



SHINING FORCE: THE SWORD OF HAJYA

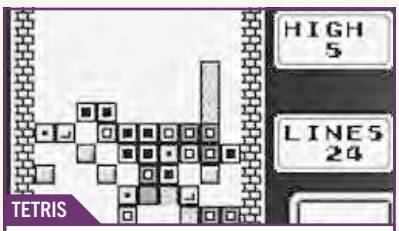
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Ein interessanter Rollenspiel-Klassiker für geduldige Abenteurer. Für seine Zeit echt schick!

The Sword of Hope 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Legend of the River King
Spielspaß: 6 | Hersteller: Natsume

GESCHICKLICHKEIT



TETRIS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der zeitlose Klassiker ist ein Mitbegründer des Erfolgs von Nintendo – wir würdigen ihn mit diesem Ehrenplatz.

Toki Tori
Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes

Pilotwings
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

SUPER MARIO WORLD (NEW 3DS)

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Ein Muss für jeden, der diesen zeitlosen Klassiker in seiner ganzen ursprünglichen Pracht erleben will

Mega Man X
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Donkey Kong Coutry 2 (New 3DS)
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

SPORT/RENNSPIEL

F-ZERO (NEW 3DS)

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Famoses Rennspiel mit einem kernigen Schwierigkeitsgrad – aber leider ohne Mehrspieler-Unterstützung

Super Mario Kart (New 3DS)
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Golf
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

SUPER GHOULS 'N GHOSTS

Capcom zu besten SNES-Zeiten, Teil 1: *Super Ghouls 'n Ghosts* ist nach wie vor eine 16-Bit-Legende, auch wenn das Spiel seine Nintendo-Premiere auf dem NES feierte. Knackschwer, aber fair!

BREATH OF FIRE 2

Capcom zu besten SNES-Zeiten, Teil 2: *Breath of Fire 2* ist ein wuchtiges und mitunter etwas zähes Rollenspiel. Aber es erzählt eine faszinierende Geschichte mit hochcharismatischen Figuren.

CORPSE PARTY

Irgendwo zwischen faszinierend und morbide-grotesk: *Corpse Party* ist … sehr speziell. Gerade deswegen findet es aber auch viele Fans. Ein starkes eShop-Teil!

Tragbare Hall of Fame: Wir zeigen euch die 50 besten 3DS-VC-Spiele samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis.

3D Gunstar Heroes
Test (05/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

3D Out Run
Test (05/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

3D Sonic the Hedgehog 2
Test (12/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

3D Streets of Rage 2
Test (09/15): 9 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Sega

Blaster Master
Test (03/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

NEU Breath of Fire 2
Test (12/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Capcom

Castlevania 3: Dracula's Curse
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Contra 3
Test (07/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Donkey Kong
Test (08/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country (New 3DS)
Test (05/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 2 (New 3DS)
Test (05/16): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 3 (New 3DS)
Test (08/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Land 2
Test (08/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

F-Zero (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Gradius
Test (01/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Test (05/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Life Force
Test (02/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Lock 'n Chase
Test (01/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Data East

Mega Man
Test (12/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 2
Test (04/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 3
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 7 (New 3DS)
Test (09/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X (New 3DS)
Test (09/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid 2: Return of Samus
Test (01/12): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden
Test (01/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 2
Test (10/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Test (03/14): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Pilotwings
Test (06/16): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Shining Force: The Sword of Hajya
Test (08/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Sega

Sonic the Hedgehog
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

NEU Super Castlevania IV
Test (12/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

NEU Super Ghouls 'n Ghosts
Test (12/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Super Mario Bros. 3
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. Deluxe
Test (04/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. The Lost Levels
Test (03/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land
Test (07/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Kart (New 3DS)
Test (05/16): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Test (11/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario World (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Metroid (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter 2: The New Ch. (New 3DS)
Test (09/16): 8 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Tetris
Test (03/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda
Test (06/12): 7 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening DX
Test (07/11): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
Test (07/13): 8 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Sword of Hope 2
Test (10/12): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Kemco

Toki Tori
Test (10/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Wario Land 2
Test (09/12): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land 3
Test (02/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Die 30 besten 3DS-eShop-Titel – viel Spaß!

Ace Attorney Trilogy
Test (02/15): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Capcom

Ambition of the Slimes
Test (10/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Circle Entertainment

Axiom Verge
Test (10/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Thomas Happ

Azure Striker Gunvolt 2
Test (11/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: Into Creates

Boxboxboy!
Test (08/16): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: HAL Laboratory

Cave Story
Test (06/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nicalis

Comic Workshop 2
Test (08/15): 8 | Genre: Lernsoftware | Hersteller: Collavier

NEU Corpse Party
Test (12/16): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: XSEED Games

Crimson Shroud
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Level-5

Fallblox
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Intelligent Sys.

Lord of Magna: Maiden Heaven
Test (08/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: XSEED

Mighty Switch Force
Test (03/12): 9 | Genre: Action | Hersteller: Wayforward

Noitu Love: Devolution
Test (11/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konjak

Olliolli
Test (05/15): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Roll7

Phoenix Wright: Ace Attorney – Spirit of Justice
Test (10/16): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Capcom

Picross e6
Test (09/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Jupiter

Pocket Card Jockey
Test (07/16): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Quest of Dungeons
Test (11/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Upfall Studios

Radiohammer
Test (03/16): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Arc System Works

River City: Tokyo Rumble
Test (11/16): 8 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Million Corp.

Rune Factory 4
Test (02/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: XSEED Games

Severed
Test (11/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Drinkbox

Shantae and the Pirate's Curse
Test (04/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: WayForward

Steamworld Heist
Test (02/16): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Image & Form

Tetris
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Hudson Soft

Terraria
Test (02/16): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Re-Logic

The Binding of Isaac: Rebirth
Test (12/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nicalis

The Denpa Men
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

VVVVVV
Test (07/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nicalis

Xeodrifter
Test (08/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Renegade Kid

NINTENDOS WUNDERBARE WINTERWELTEN

Es ist Heiligabend, aber draußen herrschen 15 Grad Plus im Schatten und die Sonne weckt in euch das Gefühl, eigentlich gerade im Schwimmbad liegen zu müssen? Wir haben das beste Gegenmittel dafür: Besonders frostige, eisige, winterliche, besinnliche und weihnachtliche Nintendo-Welten aus den verschiedensten Serien des japanischen Unternehmens. Dann klappt's auch mit der weißen Weihnacht – zumindest virtuell.

Es ist wieder so weit: Weihnachten steht vor der Tür – je nachdem, wann ihr diese Ausgabe der N-ZONE in Händen haltet, ist das Fest vielleicht sogar schon vorbei. So oder so, Weihnachten, Winter, Schnee, kalte Tage, die man am liebsten drinnen im Warmen verbringt – all das ist für viele von euch sicherlich auch mit Videospielen, insbesondere Nintendo, verbunden. Die älteren Leser erinnern sich vielleicht noch an Weihnachtsfeste, an denen der Weihnachtsmann doch tatsächlich den Game Boy oder ein Nintendo 64 gebracht hat – was haben die kindlichen Kulleraugen im Schein des Kerzenlichts damals geglänzt! Aber auch jüngere Nintendo-Fans haben bestimmt schon ähnliche Erfahrungen gemacht: Eine Wii U oder ein Nintendo 3DS lag unter dem Weihnachtsbaum und am liebsten würdet ihr sämtliche Familienfeste rund um die Feiertage einfach absagen und nur noch mit Mario und Co. in virtuelle Welten abtauchen? Ja, das klingt ganz nach einer typischen Weihnachtserfahrung eines Nintendo-Fans. Apropos virtuelle Welten: Nicht nur Konsolen und Spiele in Geschenkeform verbinden das Weihnachtsfest unweigerlich mit dem japanischen Unternehmen. Auch innerhalb der zahlreichen Serien tauchen die Nintendo-Charaktere wie Mario, Yoshi, Kirby, Donkey Kong und Co. oft in winterliche und weihnachtliche Welten ein – und schon findet ihr euch in einem schläfrigen Dorf, auf einer verschneiten Bergspitze oder einer eisigen Rennpiste wieder. Denn schon seit vielen Jahren gehören Welten und Levels mit diesem Thema in zahlreichen Spielen der Japaner einfach dazu. Oder könnt ihr euch ein *Mario*-Spiel ohne Winter-Level noch vorstellen? Das geht sogar so weit, dass es ganze Spiele gibt, die komplett in diesem Setting angesiedelt sind (schaut für einige Beispiele in den Kasten auf S. 59) – und auch unter den Bossgegnern befinden sich einige frostige Kollegen. Genießt deshalb unser großes Weihnachts- und Winterspecial und taucht mit uns ab in die eisigsten, verschneitesten, weihnachtlichsten und winterlichsten Spiele, Welten und Levels, die ihr im Nintendo-Universum finden könnt!

Andere Welt, sehr ähnlicher Pinguin: Nur mithilfe des blauen Vogels kommt ihr hier weiter, da er euch vor dem eisigen Atem des Schneemanns schützt.

Dieses Iglu sieht zwar winzig aus, seid ihr aber erst mal hineingekrochen, offenbart sich euch etwas deutlich Größeres – ist das Zauberei?

Super Mario 64

Den Anfang macht ein wahrer Klassiker und Meilenstein der Videospielegeschichte: *Super Mario 64*. Das erste 3D-*Mario* wurde 1996 (hierzulande erst im darauffolgenden Jahr) zusammen mit dem damals brandneuen Nintendo 64 veröffentlicht. Eine seinerzeit atemberaubende Grafik und die völlig neuartige Steuerung mit dem Analog-Stick, gepaart mit der genial durchdachten und liebevoll gestalteten Spielwelt, sorgten weltweit für große Begeisterung und sehr hohe Bewertungen. Zu Recht, denn das Spiel war und ist so abwechslungsreich wie kaum ein zweites: Hohe Berge, tiefe Seen, schaurige Geisterschlösser, giftige Grotten, staubtrockene Wüsten, mechanische Parcours – all das könnt ihr in dem 3D-Klassiker erleben. Aber fehlt da nicht noch etwas? Richtig, gleich in zwei Winter-Levels verschlägt es den bierbauchigen Klempner auf der Jagd nach den glitzernden Power-Sternen in seinem großen N64-Abenteuer. In „Bibberberg Bob“ und „Frostbeulen Frust“ müsst ihr durch tiefen Schnee stapfen und über eisige Passagen hüpfen, um an die mächtigen Sterne zu kommen und Prinzessin Peach aus den Klauen des bösen Koopa-Königs Bowser zu befreien. Dabei tut ihr all das, was auch im echten Leben im Winter am meisten Spaß macht: Eine Eisbahn hinabrutschen, einen riesigen Schneemann bauen, ein Iglu erkunden oder das zuckersüße Pinguinbaby zurück zu seiner Mutter bringen – okay, Letzteres kommt in der Realität vielleicht nicht so oft vor. Aber Vorsicht: Bitterkalte Eiswinde machen euch das Leben genauso schwer wie böse Schneemänner, die euch platt stampfen oder mit Schneebällen bewerfen wollen – und manches Eiswasser ist gar so kalt, dass euch ein Bad darin wertvolle Lebensenergie kostet! Geht ihr all diesen Gefahren gekonnt aus dem Weg, werdet ihr neben den obligatorischen Sternen dafür aber auch mit weihnachtlich-winterlicher Atmosphäre vom Feinsten belohnt. Allein schon die Musik ist so schön festlich, stimmig und eingängig, dass man sie glatt am Weihnachtsabend beim Geschenkeauspacken hören möchte. Und wem das alles zu besinnlich und friedlich ist, der kann das Pinguinbaby immer noch den Abgrund hinabwerfen statt es zu seiner sehnsüchtigen Mutter zu bringen – allerdings muss man dann auch mit den Folgen leben können!

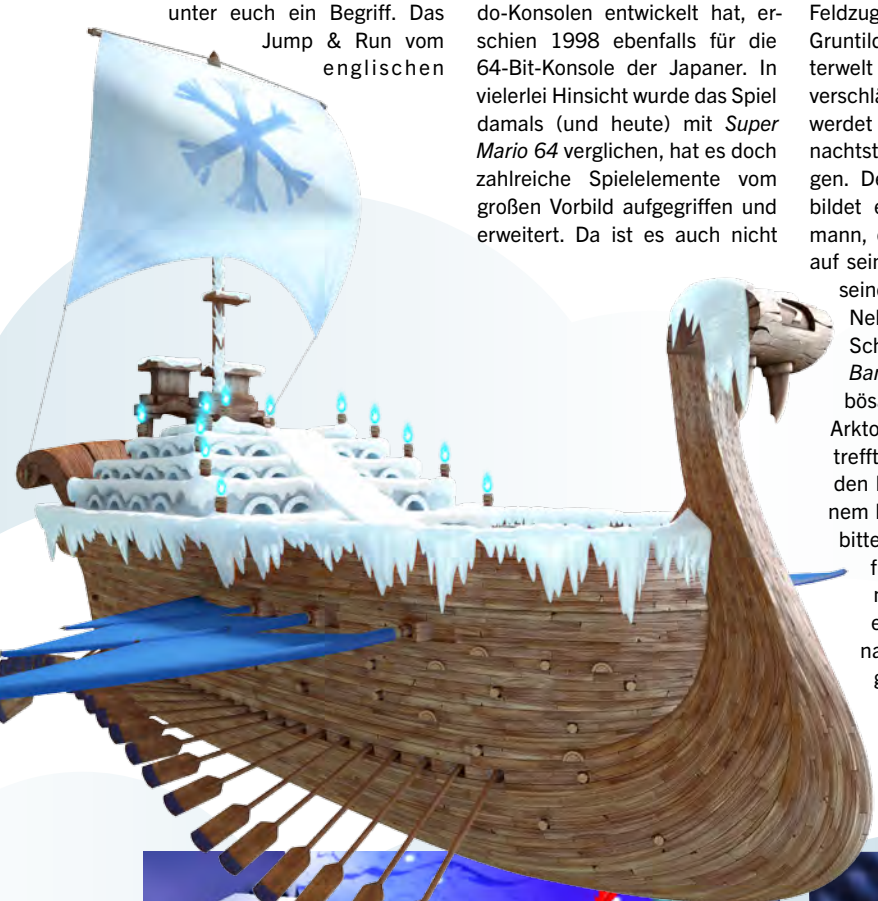
Rutschen macht Spaß – eine Eisrutsche noch mehr! *Super Mario 64*-Kenner denken natürlich sofort an die unsichtbare Abkürzung kurz nach dem Start.

Der Weihnachtsbaum ist in Gefahr und damit das ganze Fest! Beschützt die kleinen Glühbirnen vor den Gegnern, um Heiligabend zu retten!

Geschenke so groß wie ganze Gebäude: Wer hat sich das als Kind nicht gewünscht? In Freezeezy Peak gibt es das wirklich, wie ihr hier sehen könnt.

Banjo-Kazooie

Banjo-Kazooie ist vermutlich eher den etwas älteren Lesern unter euch ein Begriff. Das Jump & Run vom englischen Entwickler Rare, der vor allem in den 90er-Jahren sehr viele hochwertige Spiele für Nintendo-Konsolen entwickelt hat, erschien 1998 ebenfalls für die 64-Bit-Konsole der Japaner. In vielerlei Hinsicht wurde das Spiel damals (und heute) mit *Super Mario 64* verglichen, hat es doch zahlreiche Spielelemente vom großen Vorbild aufgegriffen und erweitert. Da ist es auch nicht weiter verwunderlich, dass es den Bär Banjo und seine Vogel-Freundin Kazooie auf ihrem Feldzug gegen die böse Hexe Gruntilda ebenfalls in eine Winterwelt namens Freezeezy Peak verschlägt. Dort angekommen, werdet ihr vom Winter-/Weihnachtsthema geradezu erschlagen. Den Mittelpunkt der Welt bildet ein gigantischer Schneemann, der so groß ist, dass ihr auf seinem Schal laufen und so seinen Kopf erklimmen könnt. Neben den obligatorischen Schneemännern, die bei *Banjo-Kazooie* aber deutlich bösartiger aussehen und an Arktos von *Tabaluga* erinnern, trefft ihr unter anderem auf den Eisbären Boggy, der in einem Iglu lebt und euch darum bittet, Weihnachtsgeschenke für seine Kinder zu sammeln, oder erklimmt einen begehbaren Weihnachtsbaum. Noch nicht genug? Schamane Mumbo verwandelt euch in dieser Welt in ein kälteresistentes Walross, ihr trefft auf ein kleines, halb im Schnee versunkenes Weihnachtsdorf und neben Schneemännern gibt es sogar riesige, feindlich gesinnte Eisblöcke. Außerdem ist in Freezeezy Peak auch noch der sagenumwobene Eisschlüssel versteckt, der für ein später doch nicht umgesetztes Feature im Nachfolger *Banjo-Tooie* gedacht war – und deshalb leider nutzlos ist. Wollt ihr ihn trotzdem einsammeln, müsst ihr in der zweiten Welt (Treasure Trove Clove) den Cheat „CHEAT NOW YOU CAN SEE A NICE ICE KEY WHICH YOU CAN HAVE FOR FREE“ eingeben und anschließend in die Winterwelt zurückkehren. Dort befindet sich der Eisschlüssel in Wozzas Höhle. Bei so vielen weihnachtlichen und winterlichen Spielelementen ist es schon fast überflüssig, darauf hinzuweisen, dass euer Abenteuer wie bei *Super Mario 64* auch hier von äußerst stimmungsvoller Musik begleitet wird – außerdem lässt euch der Schneefall noch intensiver in die Winterwelt eintauchen. Bei wem da keine weihnachtliche Stimmung aufkommt, der ist wohl einfach nicht für die kalte Jahreszeit geschaffen.



Würdet ihr in dieser Situation bemerken, dass ihr gerade auf einem überdimensionalen Schal lauft? Ja, ganz recht, nämlich auf dem vom Schneemann.

Auch ein gepflegtes Schlittenrennen darf in einer winterlichen Umgebung natürlich nicht fehlen – ob Bär und Vogel das Raubtier mit dem Schal schlagen können?

BESONDERS WINTERLICHE NINTENDO-SPIELE

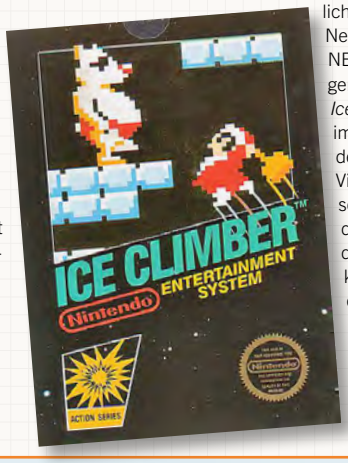
Winterliche Elemente und Welten gibt es in unzähligen Nintendo-Spielen. An dieser Stelle zeigen wir euch aber drei Titel, bei denen dieses Thema sogar zentral ist. Daher sind sie besonders gut geeignet für stimmungsvolle Weihnachtstage, vor allem, wenn das mit dem Schnee mal wieder nicht so klappt wie erhofft!

Donkey Kong Country: Tropical Freeze

Normalerweise trifft man Affen ja eher nicht so oft im Schnee an – bei *Donkey Kong Country: Tropical Freeze*, dem fünften Ableger der *Donkey Kong Country*-Reihe von 2014 für die Wii U, ist das aber anders. Schuld daran ist der Bösewicht des Spiels, König Qual, der zusammen mit seinen Schergen die Kong-Insel überfällt. Die Viehkinger, so der Name dieser fiesen Spezies, bevölkern daraufhin das gesamte Eiland. Höchste Zeit also für unseren Lieblingsprimaten, die Insel zurückzuerobern. Unterstützt wird er dabei von Diddy, Dixie und Cranky Kong, die im Verbund mit Donkey Kong jeweils spezielle Moves ermöglichen. Wie der Name des Spiels schon vermuten lässt, ist die Spielwelt dabei bevölkert von allerlei kälteliebenden Gegnern und frostigen Obermotzen, außerdem findet ihr euch oft an schneeverwehten Stellen und auf eisigen Passagen wieder. Das macht das Spiel nicht nur deutlich anspruchsvoller, wie schon im allerersten Teil der Serie, sondern sorgt auch für eine tolle Atmosphäre und regelrechte Winterlaune. Gerade die Kombination der tropischen Insel mit den winterlichen Elementen, die durch die Viehkinger Einzug halten, macht das Spiel außergewöhnlich und einzigartig.

Ice Climber

Habt ihr euch vielleicht schon mal gefragt, woher die Ice Climber in den *Super Smash Bros.*-Spielen eigentlich stammen? Hier ist die Antwort: Das gleichnamige Spiel erschien 1985 (in Europa ein Jahr später) für das NES. Ihr übernehmt die Kontrolle über Pepe und Nana und macht euch mit einem mächtigen Hammer ausgerüstet auf den Weg, den Gipfel zu erklimmen, unterwegs zertrümmert ihr Eisblöcke und wehrt wilde Tiere ab. Der Grund für eure Mission ist ein Kondor, der alle Nahrungsmittel aus dem Heimatdorf der Ice Climber gestohlen und zur Bergspitze gebracht hat. Nach acht regulären und einem Bonuslevel ist das Spiel zu Ende, im Mehrspielermodus arbeitet ihr entweder im Team zusammen oder konkurriert miteinander. Lust auf diesen Klassiker bekommen? Dann habt ihr mehrere Möglichkeiten: Nennt ihr kein NES euer Eigen, könnt ihr *Ice Climber* im eShop der Wii U als Virtual-Console-Version downloaden oder ihr kauft euch das erst kürzlich erschienene NES Classic Mini.



Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen: Sotschi 2014

Mittlerweile gibt es einige Ableger der *Mario & Sonic*-Serie, bei der es die beiden Protagonisten an die verschiedensten Städte rund um den Globus zu den Olympischen Spielen beziehungsweise den Winterspielen verschlägt. Der aktuellste Winter-Teil ist *Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen: Sotschi 2014*. Schnee-und-Eis-Fans kommen hier voll auf ihre Kosten, denn ihr dürft euch in den unterschiedlichsten olympischen Winterdisziplinen beweisen, mit dabei sind beispielsweise Eiskunstlauf, Snowboard oder Curling. Natürlich dürfen bekannte *Mario*- und *Sonic*-Charaktere nicht fehlen, deswegen habt ihr eine breite Auswahl, zu der unter anderem Luigi, Yoshi, Peach, Dr. Eggman, Sonic oder Miles „Tails" Power gehören. Das Spiel ist Ende 2013 für die Wii U erschienen und deshalb über die gängigen Anbieter noch immer problemlos erhältlich.

Yoshi's New Island

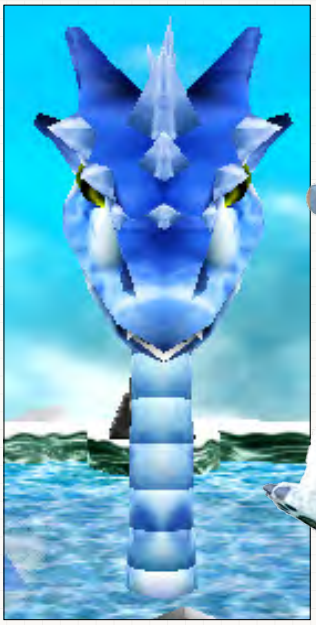
Nintendo ohne den grünen Knuddel-Dinosaurier Yoshi? Undenkbar! 2014 erschien für den 3DS deshalb der Ableger *Yoshi's New Island*, die Fortsetzung zu *Yoshi's Island DS* von 2006 beziehungsweise das Prequel zum Klassiker *Super Mario World 2: Yoshi's Island* für das Super Nintendo von 1995. Die jüngeren Leser seien an dieser Stelle kurz darauf hingewiesen, dass ihr Letzteres unbedingt mal in die Finger bekommen und zocken müsst, falls ihr das noch nie getan habt. Doch zurück zum Thema: Im aktuellsten Handheld-Ableger verschlägt es Yoshi (zusammen mit Baby-Mario) unter anderem in eine winterliche Welt mit insgesamt zehn Levels (wenn ihr die Extra-Levels freischaltet). Dank extrem starkem Niederschlag sind die Landschaften dort mit ordentlich Neuschnee bedeckt, was euer Abenteuer nicht gerade leichter macht – denn der Dinosaurier findet auf den verschneiten und vereisten Oberflächen oftmals nicht besonders gut Halt und rutscht schwer kontrollierbar durch die 2D-Welten. Als wäre das noch nicht genug, trefft ihr auch noch auf jede Menge Pinguine, die dem freundlichen Dinosaurier zwar keinen Schaden zufügen, euch dafür aber unter Umständen in den Abgrund schubsen. Außerdem begegnen euch skifahrende Schneemänner, die dank Skibrille einen besonders coolen Look haben. Wie sie wohl zur Abfahrt auf die

Dank roten Melonen macht ihr mit dem Feueratem Gegnern den Garaus und schmelzt ganze Eisblöcke. Die blaue Melone hingegen verleiht euch einen eisigen Atem, der eure Kontrahenten sofort einfriert – anschließend könnt ihr sie über die Spielwelt rutschen lassen oder in tausend Teile zerbrechen.

FROSTIGE OBERMOTZE

Bei so vielen winterlichen Spielewelten trefft ihr auf euren Abenteuern natürlich auch auf besonders frostige Bosse – vier davon stellen wir euch hier vor.

Erik Eis
Banjo-Tooie

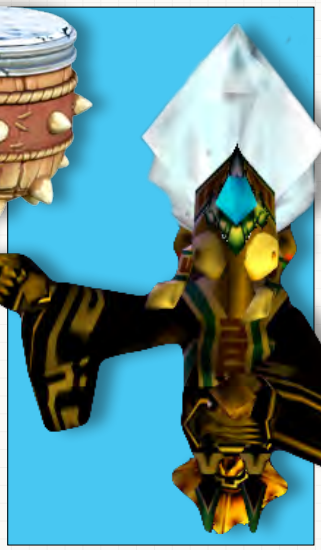


Beim Nachfolger zum hier vorgestellten *Banjo-Kazooie* tretet ihr in der Welt Steinhagel-Gipfel gegen zwei Drachenbrüder an. Einer der beiden ist Erik Eis: Wie sein Name schon vermuten lässt, handelt es sich dabei um einen Eis-Drachen. Er greift unter anderem mit gefrorenen Bällen an, von denen ihr euch nicht erwischen lassen solltet – andernfalls verliert ihr wichtige Lebensenergie. Um ihn zu besiegen, beschießt ihr ihn nach dem Stein-Schere-Papier-Prinzip mit Feuer-Eiern, die aus Kazooies Mund kommen. Diese flammende Hitze hält der frostige Kollege logischerweise nicht aus, weswegen er sich schnell ins Jenseits verabschieden wird!

Haulukas
Donkey Kong Country: Tropical Freeze

In *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* ist nicht nur der Oberboss des Spiels ein eiskalter Gauner, auch in Welt 5 trefft ihr auf einen äußerst kaltschnäuzigen Obermotz: Haulukas, der Unkaputtbare. Ausgerüstet mit einem gigantischen, mit spitzen Zacken besetzten Hammer, will euch der angsteinflößende Eisbär die Lichter ausschalten. Zu diesem Zweck schleudert er entweder die Hammerspitze selbst in eure Richtung oder er haut quadratische Eisblöcke über das Spielfeld, vor denen ihr euch genauso in Acht nehmen solltet. Da Haulukas blind vor Wut ist, bleibt der Hammer wegen der Spitzen hin und wieder im vereisten Boden stecken: Eure Chance, ihm so richtig ein paar auf die Mütze zu geben!

Kotake
The Legend of Zelda: Ocarina of Time



Einer der beeindruckenden Boss-Kämpfe in *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* ist der gegen die diabolischen Hexenschwestern Koume und Kotake – im Zweiergespann auch bekannt als Twinrova. Während Koume das Feuer vertritt, kämpft Kotake als Eishexe. Im Einklang mit ihrem Element attackiert euch die 380-Jährige mit Eisangriffen, die ihr mithilfe des Spiegelschilds reflektiert und auf Koume umleitet. Da die dem Element Feuer angehört, wird sie dadurch schwer geschädigt. Umgekehrt funktioniert das natürlich genauso: Feuerangriffe leitet ihr also auf die Eishexe um, deren kaltes Gemüt mit der hitzigen Energie ihrer Schwester so gar nicht klarkommt. Im Nachfolger *Majora's Mask* sind die Hexen Link gegenüber übrigens friedlich gesinnt.

Norbert
Pokémon Gold & Silber

Typen sind ein zentrales Element bei *Pokémon*: Eis ist einer davon. Da die Arenaleiter in Kanto, Johto und Co. immer auf einen dieser Typen spezialisiert sind, gibt es beispielsweise in *Pokémon Gold & Silber* eine Eis-Arena, geleitet wird sie von Norbert. Ganz seinem frostigen Element entsprechend schickt er nicht nur Eis-Taschenmonster in den Kampf, sondern besitzt auch eine äußerst kühle Ausstrahlung und härtet sich ab, indem er täglich unter einem eiskalten Wasserfall meditiert – ziemlich frostig, nicht? Wollt ihr seine Eis-Pokémon besonders effektiv bekämpfen, empfiehlt es sich übrigens, auf Monster zu setzen, die Attacken des Elements Feuer, Kampf, Gestein oder Stahl beherrschen. All diese Kombinationen erhöhen den angerichteten Schaden nämlich drastisch!

Duch die Verwandlung in einen Schlitten sieht Yoshi nicht nur genauso cool aus wie die Schneemänner unter ihm – er gleitet auch super schnell über das Eis.

Bergspitze gekommen sind? Wahrscheinlich mit den Skiliften, die es hier gibt. Auch aufseiten der Spielmechanik haben sich die Entwickler einiges ausgedacht: Schluckt ihr eine blaue Melone, könnt ihr mit eurem eisigen Atem Gegner einfrieren und wegschubsen oder zerbrechen lassen. Ganz im Gegensatz dazu verleihen euch rote Melonen einen Feueratem, mit dessen Hilfe ihr ganze Eisblöcke schmelzen könnt. So befördert ihr entweder wertvolle Items wie rote Münzen ans Tageslicht, aber auch Gegner. An einigen Stellen könnt ihr zudem eine riesige Schneekugel aufrollen, um an höher gelegene Stellen zu gelangen und Gegner platt zu machen. In einer Passage verwandelt sich Yoshi sogar in einen Schlitten, den ihr mittels Bewegungssteuerung durch einen Parcours manövrieren müsst. Wie auch die beiden zuvor vorgestellten Spiele wird das ganze winterliche Geschehen von stimmungsvollen Klängen untermalt, die sofort Lust auf Weihnachten und drei Meter Neuschnee machen. Und spätestens beim Anblick der verschneiten Berge im Hintergrund der meisten Levels packt einen die Lust, den Schlitten auszupacken und die Rodelbahnen unsicher zu machen.

Der Feuer-Galboras, einer der unzähligen Mini-Bosse in *Kirby: Triple Deluxe*, hat keine Chance gegen Kirby und seine Eis-Fähigkeit.

Dank der Meganova-Fähigkeit, die es nur in diesem Teil der Serie gibt, baut ihr den riesigen Schneemann wieder zusammen – dafür gibt's eine saftige Belohnung.

Kirby: Triple Deluxe

Kann irgendjemand Kirbys Charme widerstehen? In Japan zumindest nicht, denn dort ist die rosa Knutschkugel so beliebt, dass sie sogar schon eigene Cafés spendiert bekommen hat. Aber auch im Rest der Welt ist der kugelrunde Protagonist seit Jahrzehnten beliebt, deswegen veröffentlichte Nintendo 2014 den Ableger *Kirby: Triple Deluxe* für den 3DS. In diesem Teil der Serie muss Kirby wie so oft seine träumerische Welt vor diabolischen Mächten retten. Und auf dem Weg zu seinem Ziel durchstreift (beziehungsweise durchfliegt) er dabei auch eine Handvoll Winter-Levels. Um aber seine kleinen rosa Füßchen in den Schnee tauchen zu können, muss er zuerst einen riesigen Berg erklimmen. Oben angekommen, warten mal wieder böse Schneemänner auf unseren Helden – irgendwie scheinen die kugelrunden weißen Schneemenschen einen wirklich schlechten Ruf zu haben, sind sie doch in so gut wie allen Nintendo-Spielen bösartig. Eisige Winde, die Kirby ohne Chance auf Widerstand mitreißen, beherrschen die winterlichen Welten in *Kir-*

Egal, ob die rosa Knutschkugel auf dem eisigen Wind reitet oder galant wie ein Eiskunstläufer tanzend über den Boden schwebt: Sie macht dabei immer eine überaus gute Figur. Da schaut selbst der böse Schneemann nur noch doof aus der Wäsche – immerhin hat Kirby ihn verschont.

NINTENDO UND WEIHNACHTEN – DAS GEHÖRT ZUSAMMEN

Nintendo und Weihnachten – zwei Dinge, die seit jeher fest miteinander verbunden sind. Grund dafür ist sicher zu einem Großteil, dass sich das Weihnachtsfest für Kinder gut eignet, um neue Spiele und Konsolen abzustauben.

Vielen von euch ist bestimmt das sogenannte „Nintendo 64 Kind" (rechtes Bild) ein Begriff, das auf dem Videoportal Youtube vor einiger Zeit ziemlich bekannt wurde. Es zeigt einen kleinen Jungen, der zu Weihnachten ein Nintendo 64 geschenkt bekommt und deshalb komplett die Fassung verliert – völlig zu Recht, wie wir finden. Auch seine kleine Schwester ist ganz aus dem Häuschen und weiß nicht so wirklich, wie sie reagieren soll, auf jeden Fall freut sie sich für und mit ihrem Bruder. Mittlerweile wurde das Video über 20 Millionen Mal angesehen. Wenn ihr das noch nicht getan habt, sucht einfach auf Youtube mal danach, ihr werdet sofort fündig. Die Freude des Jungen zeigt, welche Emotionen mit der Marke Nintendo und ihren Konsolen und Spielen verbunden ist – und das kommt nicht von ungefähr. Dem Traditionsunternehmen aus Nippon wird ja immer mal wieder vorgeworfen, zu sehr auf Kinder fixiert zu sein, und im direkten Vergleich zur Konkurrenz von Sony und Microsoft ist das auch nicht ganz von der Hand zu weisen. Im Zusammenhang mit Weihnachten hat das aber genau zu dem geführt, was im Video zu sehen ist: Heiligabend und Nintendo, das gehört einfach zusammen. Spiele wie *Ice Climber* oder die zahlreichen, hier vorgestellten Levels und Welten in allen möglichen Nintendo-Serien zeugen außerdem davon, dass die Japaner selbst in Bezug mit Weihnachten und Winter gebracht werden wollen, immerhin sind besonders diese Welten oftmals die atmosphärischsten und schönsten im ganzen Spiel. Und was haben die Spieler davon? Nun, viele kennen so richtig schneeweiße Weihnachten wahrscheinlich eher aus ihrer Kindheit, in den letzten Jahren sind sie doch eher selten geworden, jüngere Leser haben vielleicht bisher nur ganz wenig Schnee gesehen. Hier bietet Nintendo mit seinen Spielen die Möglichkeit, zumindest virtuell in frostige und schneebedeckte Welten abzutauchen, Schneemänner zu bauen, Schlitten zu fahren oder über einen eisigen See zu heizen. Das schafft eine emotionale Verbundenheit zu den Spielen, die auf anderen Ebenen kaum erreicht werden kann – genau dafür lieben wir Nintendo!

Quelle: snesfreaks.com

Quelle: Youtube-Channel raw64life

by: Triple Deluxe genauso wie skifahrende Waddle Dees. Vielleicht möchten sich Letztere ja mal in einem Rennen gegen die Schneemänner auf Skiern aus *Yoshi's New Island* beweisen? Abgesehen davon wurden natürlich auch in diesem Spiel besondere Fähigkeiten integriert, die auf dem Winter-Thema beruhen. So muss Kirby seine Meganova-Fähigkeit einsetzen, um riesige Schneemänner zu bauen, die ihn dann sogleich mit Items belohnen – scheinbar sind doch nicht alle Schneemänner böse. Außerdem besitzt die Knutschkugel auch eine Eis-Fähigkeit, wenn sie einen passenden Gegner aufsaugt. Die kann Kirby zwar nicht nur in den frostigen Levels nutzen, dafür ist sie umso praktischer, um Gegner einzufrieren oder dem Feuer-Miniboss Feuer-Galboras in Level 3-5 besonders effektiv den Garaus zu machen. Im Gegensatz zu allen bisher vorgestellten Winter-Welten sind die bei *Kirby: Triple Deluxe* übrigens weniger festlich und weihnachtlich, dafür umso mystischer. Für diese Atmosphäre sorgen beispielsweise riesige glitzernde Brunnen und eine entsprechende Hintergrundmusik.

Mario Kart 8

Fun-Racer ohne *Mario Kart* ist wie Weihnachten ohne Geschenke – möglich, aber einfach nicht dasselbe. Auf mittlerweile acht Ableger bringt es die Mutter des Genres, mit insgesamt fünf Titeln für Heimkonsolen und drei Titeln für Handhelds des japanischen Unternehmens. Zur Freude aller Fans wurden im Vorstellungsvideo zur kommenden Hybrid-Konsole Nintendo Switch auch einige Szenen aus einem *Mario Kart* gezeigt, wobei fraglich ist, ob es sich um einen Port von *Mario Kart 8* oder ein gänzlich neues Spiel handeln wird. Sei's drum, Fans der Serie freuen sich sicherlich über beides und

Der Polarkreis-Parcours führt euch durch zahlreiche eisige Höhlen, in denen die fleißigen Toads auf Expedition ihre Forschungen vornehmen.

Das Sorbet-Land versetzt euch mit Lichterketten, weihnachtlichem Schmuck, ganz viel Schnee und eislaufenden Shy Guys sofort in Festtagslaune.

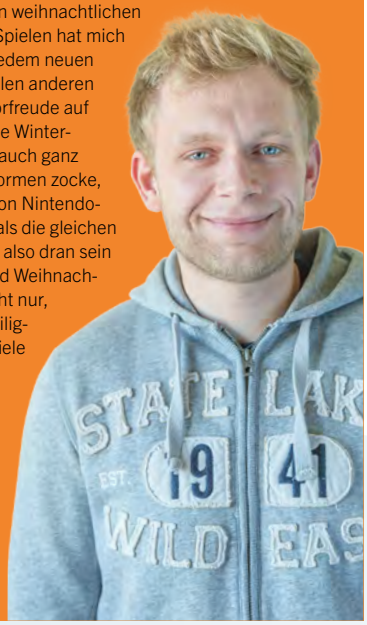
können zur Weihnachtszeit im aktuellen Teil für die Wii U über bis zu vier wunderschöne, winterliche Rennstrecken düsen. Ein Highlight in dieser Auswahl ist die Wario-Abfahrt: Ganz wie Geheimagent James Bond springt ihr zu Beginn mit euren Fahrzeugen aus einem Helikopter und rast von der Bergspitze bis ins Tal – unterwegs durchquert ihr die verschiedensten Gebiete, beispielsweise eine düstere Eishöhle oder einen Wald mit vollgeschneiten Bäumen. Zum Schluss erwartet euch das große Finale in Form von Sprungschanzen, die ihr mit eurem Kart nehmt, als wärt ihr ein Skispringer. Kart-Rennen und Skifahren in einer Sportart vereint? *Mario Kart 8* hat es geschafft! Steht euch der Sinn eher nach etwas Besinnlichem, solltet ihr das Sorbet-Land besuchen; eine Strecke, die ursprünglich mit *Mario Kart: Double Dash* für den Gamecube erschienen ist. Hier ist es dank großer Eisflächen zwar sehr rutschig, sodass ihr auch schnell mal auf einem zugefrorenen See in eines der vielen Löcher fallt und im bitterkalten Nass landet, dafür werdet ihr auf dem Rest der Strecke mit Weihnachtsschmuck, Lichterketten und eislaufenden Shy Guys belohnt. Ein wahrlich festlicher Anblick! Seid ihr im Besitz der zusätzlichen Inhalte für *Mario Kart 8*, habt ihr noch zwei weitere winterliche Strecken zur Auswahl: Im Polarkreis-Parcours fahrt ihr ein Rennen durch ebendiesen, während links und rechts unzählige Toads die Strecke säumen und sich auf einer eisigen Expedition befinden. Die Strecke führt dabei durch Höhlen und zugefrorene Schluchten, sodass ihr euch wie ein Forscher am Ende der Welt fühlen könnt. Zu guter Letzt wäre da außerdem noch das *Animal Crossing*-Dorf, eine ganz besondere Piste und die erste ihrer Art in *Mario Kart*. Nach dem Zufallsprinzip herrscht nämlich bei jedem Rennen eine andere der vier Jahreszeiten vor – Winter habt ihr hier also nur in einem Viertel aller Fälle. Dann aber lockt das kleine Örtchen mit einer unglaublich einnehmenden und dichten Atmosphäre, die euch selbst im Hochsommer bei 35 Grad im Glauben lässt, Weihnachten stünde vor der Tür. Zu einem beachtlichen Teil ist dafür auch die Musik verantwortlich, so auch bei den anderen vorgestellten Strecken. Da die Musikstücke größtenteils mit echten Instrumenten eingespielt wurden, kommt noch mal ein viel überzeugenderes Weihnachtsgefühl auf, was mit rein elektronischer Mucke in diesem Maße nur schwer möglich ist. Wer also auf der Suche nach einem neuen Spiel ist, um es sich zu Weihnachten zu wünschen, und die Feiertage gerne mit thematisch passenden Games verbringt: *Mario Kart 8* ist die richtige Wahl für euch!

Johannes Gehrling

JOHANNES GEHRLING MEINT

„Nintendo und Weihnachten gehören für mich einfach zusammen und das wird sich niemals ändern."

Ich muss ehrlich zugeben, ich fühle mit dem Nintendo-64-Kind. Nicht nur das, ich gehe sogar so weit, zu sagen, ich war und bin selbst eines. Als ich vor mittlerweile immerhin 19 Jahren am Weihnachtsabend mein eigenes N64 ausgepackt habe – ich glaube, ich bin damals genauso vor Freude kreischend durch das Wohnzimmer gerannt wie der Junge aus dem Video. Als ich dann natürlich sofort das mitgelieferte *Super Mario 64* gestartet habe, war ich so fasziniert, dass mich meine Eltern die restlichen Weihnachtsferien lang nicht mehr vom Fernseher wegbekommen haben. Und schon damals hatten es mir vor allem die winterlichen Levels angetan. Diese irgendwie emotionale Verbundenheit zu den weihnachtlichen und eisigen Welten in Nintendo-Spielen hat mich bis heute nicht losgelassen, bei jedem neuen *Mario*, *Donkey Kong*, *Yoshi* und allen anderen Spielen warte ich immer voller Vorfreude auf den Punkt, an dem ich endlich die Winter-Abschnitte erreiche. Obwohl ich auch ganz andere Spiele auf anderen Plattformen zocke, habe ich beim Daddeln abseits von Nintendo-Hardware bisher selten bis niemals die gleichen Gefühle gehabt. Irgendwas muss also dran sein an der Kombination Nintendo und Weihnachten beziehungsweise Winter. Nicht nur, dass ich mich auch heute am Heiligabend noch am meisten über Spiele meines liebsten Unternehmens freue, manchmal packt mich auch einfach die Lust, mit Banjo und Kazooie einen gigantischen Schneemann zu erklimmen oder mit Mario über eisige Pisten zu brettern. Und das sehr gerne auch mal mitten im Hochsommer, wenn alle anderen am See oder im Schwimmbad liegen.



Die Wario-Abfahrt ist eine mehr als beeindruckende Strecke. Sie führt nicht nur durch die unterschiedlichsten Gebiete, sondern lässt auch noch unweigerlich das Gefühl aufkommen, man wäre im Skiurlaub. Zudem vereint sie Kart-Rennen mit Skifahren – eine äußerst ungewöhnliche Kombination.

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch:
Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

F-ZERO X

Wii U Schneller, höher, weiter und vor allem: Noch viiiiel schneller. Für ein futuristisches Rennspiel ist das doch ein prima Ansatz, oder?

Die an sich gelungene Portierung schwächelt ausgerechnet bei der Steuerung. Mit dem Analogstick der Wii U lenkt es sich einfach viel unpräziser als auf dem N64.

Von einem Minispiel in *Nintendo Land* und einem großen DLC-Pack in *Mario Kart 8* einmal abgesehen, gab es von Nintendos futuristischem Rennspiel *F-Zero* in den vergangenen Jahren leider nichts Neues zu berichten. Lediglich die eine oder andere Umsetzung vergangener Weltraummeisterschaften hat es auf Wii U und 3DS geschafft. Während die Hoffnung auf ein neues *F-Zero* langsam von der Wii U auf die Switch herüberschwappt, veröffentlicht Nintendo heimlich, still und leise *F-Zero X* für die langsam aus dem Fokus scheidende Konsole.

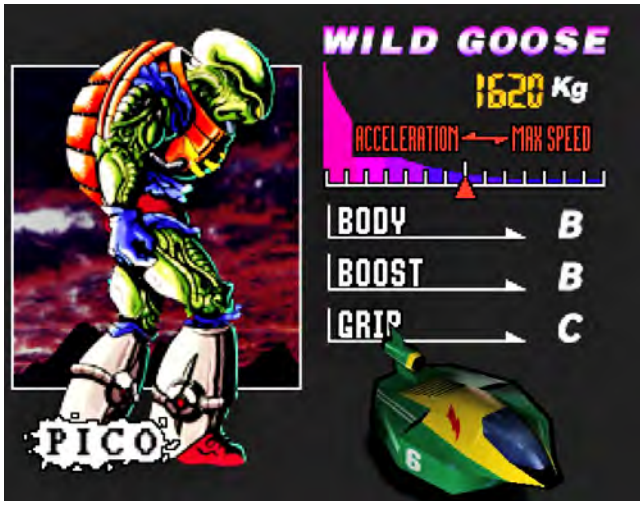
Weiches Fahrgefühl

Wo es Mario und Link nahezu problemlos gelang, in den neuen 3D-Gefilden Halt zu finden, mussten Captain Falcon und Co. auf den ersten Blick einen qualitativen Schritt nach hinten verkraften. Von der hübsch anzusehenden Pixeloptik eines *F-Zero* fürs Super Nintendo war der N64-Nachfolger mit seiner vernebelten Grafik meilenweit entfernt. Diese Meinung vertrat man aber nur solange, bis *F-Zero X* das erste Mal in Bewegung kam. Dank butterweichen Scrollings, 60-Frames-Optik und waghalsigen Überholmanövern bleibt einem während des Rennens schier die Spucke weg!

Auch mit der Langzeitmotivation ist es um *F-Zero X* dank freispielbarer Fahrer, Rennkisten und Strecken deutlich besser bestellt. Sogar an eine Multiplayer-Funktion für bis zu vier Spieler wurde gedacht. Der größte Kritikpunkt, der die Wertung des Ports arg nach unten zieht, findet sich leider in der Steuerung. Man merkt von der ersten Kurve an deutlich, dass *F-Zero X* mit dem Analog-Stick des N64-Controllers im Hinterkopf designt wurde. Auf der Wii U fällt es im Vergleich zum Original schwerer, sanft in die Seite zu gehen oder ein anderes feinfühliges Manöver auszuführen. Mithilfe eines Updates, welches Nintendo schon wenige Tage nach dem Erscheinen der eShop-Version veröffentlichte, wurde dieser Kritikpunkt zwar schon größtenteils gefixt, die volle Kontrolle wie einst auf dem N64 ist aber immer noch nicht wirklich gegeben. Sofern ihr also zuhause immer noch ein Nintendo 64 am Fernseher angeschlossen habt oder einen Gamepad-Adapter für die Wii U besitzt, lohnt sich der Download des Spiels kaum. Ansonsten dürfen Rennspiel-Freaks, die neue Rekorde brechen wollen, gerne Vollgas geben.

Marco Cabibbo

Genre:	Rennspiel
Entwickler:	Nintendo
Termin:	3. November 2016
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	7



Jedes der rund 30 Fahrzeuge weist individuelle Stärken und Schwächen auf. Zudem könnt ihr eure Beschleunigung und Endgeschwindigkeit selbst festlegen.

Wie schon im Vorgänger ist das Rennen für euch sofort vorbei, wenn ihr von der Strecke abkommt. Völlig unbedarft rumheizen solltet ihr also lieber nicht.

In *Donkey Kong Jungle Beat* schwingt ihr Wii Remote und Nunchuk zum richtigen Rhythmus durch die Lüfte. Spielt sich schon ein wenig anders als im Original.

Hier geht's um den Bananenthron! Donkey Kong liefert sich mit Kung-Fu-Kong einen unerbittlichen Kampf. Optisch ist das Spiel recht passabel gealtert.

DONKEY KONG JUNGLE BEAT

Wii U Kurzweiliges Jump&Run-Erlebnis – auch ohne Plastiktrommel-Klopferei.

Knapp elf Jahre nach Release des Gamecube-Klassikers wird die rasante Bananensammelei jetzt auch auf der Virtual Console von Nintendos Wii U fortgesetzt. Zwar führt ihr Japans berühmtesten Gorilla nun ohne DK Bongos, aber dafür mit verbesserter Steuerung für die Wiimote samt Nunchuk. Aber keine Sorge, hier spielen Rhythmus und Flow auf der Jagd nach der liebsten Frucht des Primaten noch immer die Hauptrolle! Wie auch in anderen Serien-Ablegern müsst ihr möglichst viele quietschgelbe Bananen einheimsen, um weitere Fruchtreiche freizuschalten. Dabei schwingt ihr euch im dichten Urwald von Liane zu Liane, taucht in mysteriöse Unterwasserlandschaften, prügelt euch mit abgedrehten Bösewichten und, und, und – Langweile kommt hier nicht auf! Schon gar nicht, wenn einer der 35 unterhaltsamen Musiktracks im Hintergrund läuft. Unser Fazit: Das Remake spielt sich ohne Bongos zugegebenermaßen ein bisschen anders, aber nicht weniger spaßig als das Orginal.

Christian Alo

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Nintendo
Termin:	1. Dezember 2016
Preis:	19,99 Euro
WERTUNG	7

CARTOON NETWORK: BATTLE CRASHERS

3DS „Yeah, schon wieder eine Spielumsetzung bekannter Fernsehshows!“ – said no one ever.

Bei einer Spritztour verliert Uncle Grandpa die Kontrolle über sein Wohnmobil, bricht versehentlich durch mehrere Welten des Cartoon-Network-Universums und reißt dabei seine beliebten Kollegen in ein interdimensionales Abenteuer. Die zu jederzeit tauschbaren Helden Gumball, Steven Universe, Finn, Mordecai, Clarence und Uncle Grandpa verfügen aber zu unserem Glück über verschiedene Fähigkeiten, die sich in unterschiedlichsten Situationen der sechs Level gut ergänzen und für ein abwechslungsreiches Spielerlebnis sorgen sollen. Was in der Theorie ganz vielversprechend klingt, entpuppt sich aber letztlich zu einem berechenbaren Desaster. Schnell verliert der Action-Titel durch stumpfes Button-Mashing und repetitives Leveldesign seinen Reiz. Viel zu oft wird die Geschichte künstlich in die Länge gezogen, weil das Spiel gehörig viel Backtracking betreibt. Die fehlende Vertonung der Charaktere und die matschige Ingame-Grafik sind da nur das i-Tüpfelchen der herben Enttäuschung. Kauft euch als Fan der Vorlagen lieber die DVDs.

Christian Alo

Genre:	Beat 'em Up
Entwickler:	Magic Pockets
Termin:	3. November 2016
Preis:	29,99 Euro
WERTUNG	5

Ein riesiges Müll-Monster bedroht die Nachbarschaft von Clarence. So schnell wie der Bosskampf beginnt, endet er aber auch schon wieder. Herausforderung? Null.

Das Beat 'em up bringt bekannte Cartoon-Network-Gesichter auf Nintendos 3DS, ein Kaufgrund ist das aber selbst für Fans der Vorlage noch lange nicht.

Wenn ihr die *Kritzelpost* zum ersten Mal startet, werden euch die ersten Funktionen erklärt. Auch später, wenn weitere hinzukommen, wird euch geholfen.

Kleine Kunstwerke wie dieser Mario hier sind von Beginn an kein Problem – nur bei den Farben müsst ihr, sobald der Shop verfügbar ist, ein bisschen Geld hinterlegen.

KRITZELPOST

3DS Der Nintendo-Briefkasten ist wieder da! Wenn auch leicht abgewandelt und überarbeitet.

Verschiedene Möglichkeiten zur Kommunikation und Interaktion mit anderen Usern hat der Nintendo 3DS ja schon immer geboten. Wem Miiverse und die Streetpass Mii-Lobby noch nicht gereicht haben, darf jetzt zur *Kritzelpost* greifen. Mit diesem kostenlosen Tool dürft ihr handgeschriebene Briefe an ausgewählte Nutzer schreiben, künstlerisch begabte Naturen haben sogar genügend Platz für kleine Kunstwerke. Einige Features werden aber erst freigeschaltet, wenn ihr genügend Briefe verfasst und verschickt habt. Einen roten Farbstift und die Option, 3D-Werke zu malen, überlässt euch Nintendo noch kostenlos. Für andere Farben, hochwertigeres Briefpapier oder Zeichenvorlagen werden aber schnell kleinere Geldbeträge fällig, die in der Gesamtsumme aus der Kritzelpost ein doch recht kostenintensives Chatfenster machen. Wer penibel bei den Standardoptionen bleibt, erhält aber immer noch ein süßes Zeichenprogramm, das lediglich bei der Menüstruktur ein wenig unübersichtlich ausgefallen ist. **Marco Cabibbo**

Genre:	Chatprogramm
Entwickler:	Nintendo
Termin:	17. November 2016
Preis:	kostenlos
WERTUNG	6

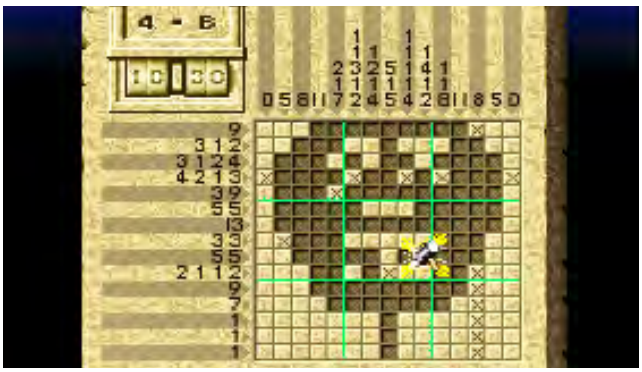
MARIO'S SUPER PICROSS

New 3DS Dieser Klassiker hält eure Gehirnzellen auf Trab und spendiert garantiert Frustmomente.

In dem aufgewärmten *Mario*-Titel aus dem Jahre 1995 müsst ihr japanische Logikpuzzles, sogenannte Nonogramme lösen. Ausgerüstet mit Hammer und Meißel haut ihr dabei wahlweise mit Steuerkreuz oder D-Pad verschiedene Motive in schachbrettartige Platten. Dabei werdet ihr einem enormen Zeitdruck ausgesetzt, Fehler toleriert der Klempner nämlich nicht. Schlagt ihr den falschen Stein ab, wird euch ein Teil eurer bereitgestellten Zeit gestrichen. Ist der Countdown abgelaufen, stoppt eine der drei verfügbaren Soundtracks und lässt das altbekannte Game-Over-Symbol erscheinen. Das Pendant dazu bilden Warios zeitunabhängige, aber nicht weniger herausfordernde Bilderrätsel. Der Schwierigkeitsgrad des Spiels findet bei beiden Modi im vierten und letzten Level-Abschnitt mit seinen 15x15-Gitter-Rätseln seinen Höhepunkt. Einziger Kritikpunkt: Der Puzzlespaß setzt Japanisch-Kenntnisse voraus, denn dummerweise wurde das Tutorial nicht übersetzt. Auch wenn das Spielprinzip selbsterklärend ist, hinterlässt das einen faden Beigeschmack. **Christian Alo**

Genre:	Puzzle
Entwickler:	Nintendo
Termin:	3. November 2016
Preis:	7,99 Euro
WERTUNG	8

Bei dem Tutorial und den Sprechertexten verzichtete Nintendo auf eine Übersetzung. Zumindest ein Mindestaufwand wäre hier doch wohl drin gewesen.



Die Zahlen links und oberhalb des Puzzles verraten euch, wie viele Steinchen in der jeweiligen Reihe abgehämmert werden müssen. Das wird schnell kompliziert.

Die Spielperspektive von *Thunder Blade* ist einfach ideal dazu geeignet, um die 3D-Funktion des 3DS auszureizen. Zum Glück hat M2 hier ganze Arbeit geleistet.

Es muss ja nicht immer Geballer im Weltraum sein: *Fantasy Zone 2* ist ein Arcade-Shooter, der mit seiner supersüßen Optik sofort für gute Laune sorgt.

SEGA 3D CLASSICS COLLECTION

3DS Nostalgie beruht immer auf schönen Erinnerungen aus der Vergangenheit. Zweifler werden mit der 3DS-Collection von bekannten Sega-Klassikern eines Besseren belehrt.

Über die vergangenen Monate und teils sogar schon Jahre hinweg hat der japanische Kultentwickler Sega offenbar Gefallen an der 3D-Funktion des 3DS gefunden. Anders lässt es sich kaum erklären, dass das Unternehmen viele seiner hauseigenen Klassiker für Nintendos Handheld neu aufgelegt und in Sachen 3D-Technik ordentlich aufgemöbelt hat. Das Ergebnis konnte sich dabei stets sehen lassen und machte deutlich, dass die spezielle Funktion des 3DS mehr sein kann als nur ein optisches Gimmick. Während die Titel hierzulande nur über den eShop erhältlich waren, brachte Sega die aufgebohrten Versionen auch in die japanischen Händlerregale. Mit der *Sega 3D Classics Collection* dürften nun auch deutsche Spieler sprichwörtlich zugreifen und in die Klassiker eintauchen.

Von Exoten und Evergreens

Das Sortiment an Sega-Titeln auf dem Modul fasst insgesamt neun verschiedene Games. Einige von ihnen wurden schon früher in Form eines einzelnen Downloads veröffentlicht, andere hingegen erblicken jetzt zum ersten Mal das Licht der 3DS-Welt. Dies macht die Collection auch für Spieler interessant, die schon einige der Spiele besitzen. Zu den bekannten Evergreens wie *Sonic the Hedgehog*, *Altered Beast*, *Thunder Blade*, *Galaxy Force 2* und *Fantasy Zone 2* gesellen sich noch einige Exoten wie *Maze Walker*, *Fantasy Zone 2: The Tears of Opa-Opa*, *Power Drift* und *Puyo Puyo 2* hinzu. Allein schon das zuletzt genannte Spiel macht den Kauf erwägenswert, stellt es doch die bis dato nur in der Spielhalle veröffentlichte Version des Puzzle-Superhits dar. Doch auch der Rest weiß selbst Jahrzehnte nach dem ursprünglichen Release noch zu überzeugen. Gerade die eingangs schon erwähnte 3D-Aufbereitung ist dem Entwickler M2 hervorragend gelungen. Natürlich ist es von Vorteil, wenn ihr vorrangig ein Fan von Rennspielen oder Arcade-Shootern seid – der Großteil der Spiele in dieser Collection deckt nämlich diese beiden Genres ab. Als besonderes Schmankerl für die *Pokémon*-Fans unter euch: Niemand anderes als Ken Sugimori ist für das Artwork auf dem Packshot verantwortlich.

Marco Cabibbo

Genre:	Diverse
Entwickler:	Sega/M2
Termin:	4. November 2016
Preis:	29,99 Euro
WERTUNG	8

Wo „Sega“ und „Collection“ draufsteht, darf der blaue Igel nicht fehlen. Ominöserweise ist in *Sonic the Hedgehog* nur ein Spiel mit Segas Maskottchen enthalten.

Sofern eure Speicherkarte für den 3DS voll sein sollte, müsst ihr nicht verzagen. Die Collection gibt es auch zum gleichen Preis auf einem Modul zu erwerben.

Der Coup d'état ist in vollem Gange. Welchem Verbündeten könnt ihr noch trauen und wem nicht?

Vor jeder Mission wollen Erfahrungspunkte investiert und Ausrüstung an eure verschiedenen Mitstreiter verteilt werden.

MERCENARIES SAGA 2 ORDER OF THE SILVER EAGLE

3DS Adel verpflichtet … die untergebenen Leibwachen dazu, alles für ihren Herren zu tun.

Das Untergenre der Taktik-RPGs hat in den vergangenen Jahren mehrere Wandel vollzogen. In ihrem Kern sind Spiele wie das hochgelobte *Fire Emblem Fates* oder das gescheiterte *Code Name: S.T.E.A.M.* immer noch rundenbasierte Strategie-Rollenspiele. Durch die Unmengen an Features, welche über viele Fortsetzungen hinweg ins Spiel geflossen sind, fühlt sich so mancher Titel aber vielleicht etwas überladen an. In solchen Zeiten ist es gut, dass noch Spiele wie *Mercenaries 2: Order of the Silver Eagle* erscheinen, welche sich stark auf die Wurzeln des Genres besinnen.

Gewohntes Spielchen

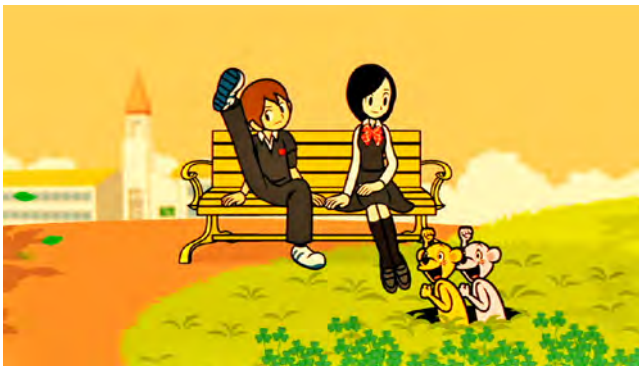
Der Stützpfeiler des Plots kommt bei *Mercenaries 2* schnell in Fahrt. Während eines Jagdausflugs wird der Prinz des Königreichs von Assassinen vergiftet, woraufhin seine Leibgarde im hohen Norden ein Gegenmittel finden muss. Auf der Reise nimmt die Hintergrundgeschichte zwar nur bedingt Fahrt auf, dafür gesellen sich aber umso mehr Mitstreiter hinzu. Ganz im Sinne des legendären *Final Fantasy Tactics* stellt ihr euch vor Kampfbeginn eine schlagkräftige Truppe aus Kriegern, Magiern und Bogenschützen zusammen, die individuell ausgerüstet und verbessert werden können. Auf isometrisch dargestellten Schlachtfeldern bringt ihr eure Streitkräfte in strategisch wichtige Positionen, um der feindlichen Übermacht eins auszuwischen. Ist die Schlacht gewonnen, dürft ihr Erfahrungspunkte in zusätzliche Fertigkeiten investieren, alte verbessern oder neue Klassen freischalten. Dazu kommt noch ein Handels-Feature, wo ihr gefundene Puzzlestücke gegen besonders mächtige Items eintauschen könnt. In Sachen Gameplay tischt *Mercenaries 2* also nur gewohnte Kost auf – was in diesem Fall jedoch positiv zu betrachten ist. Für weniger Freude sorgen dagegen die madige, englische Übersetzung und die generische Musikuntermalung. Nicht nur ist die Anzahl an Tracks überschaubar, viele davon sind auch sehr monoton ausgefallen. Seid ihr aber auf der Suche nach einem möglichst klassischen Taktik-RPG, ist *Mercenaries 2* einen Blick wert. Vor allem bei so einem günstigen Preis. **Marco Cabibbo**

Genre:	Rollenspiel
Entwickler:	Circle Entertainment
Termin:	1. Dezember 2016
Preis:	4,99 Euro
WERTUNG	7

Vor allem die Optik lässt auf eine Nähe zu *Final Fantasy Tactics Advance* schließen. Audiovisuell kann *Mercenaries 2* aber nicht ganz zum großen Vorbild aufschließen.

Beim Gameplay fährt das Rollenspiel auf der altbekannten Schiene. Im Falle von *Mercenaries 2* tut es aber mal gut, dass sich ein Spiel auf alte Genrestärken besinnt.

Das Äffchen ist ein echtes Multitalent und bringt euch im Spiel nicht nur das Golfen, sondern auch das Tamburinspielen näher.



Beine hoch! Von links kommen diverse Bälle, die ihr mit einem Kick gen Himmel befördern müsst. Das Wieselpaar wird es euch danken.

BEAT THE BEAT: RHYTHM PARADISE

Wii U Zurück ins Rhythmus-Paradies: Das Wii-Spiel gibt es jetzt als Download für die Wii U.

Beim Karaoke kommt ihr aus dem Takt? Selbst für den Triangel-Posten im Schulorchester wart ihr unterqualifiziert? Virtuellen Nachhilfeunterricht der unterhaltsamen Art gibt es bei *Beat the Beat: Rhythm Paradise*. Ihr müsst weder etwas von Musiktheorie noch vom Tanzen verstehen, hier geht es einfach darum, im richtigen Moment einen oder zwei Knöpfe zu drücken. Eingebettet sind die Taktgefühllektionen in schrägen Aufgaben – kickt zum Beispiel im richtigen Moment heranrollende Bälle weg, damit Herr Wiesel das Date mit Frau Wiesel ungestört genießen kann. Einige der Minispiele kann man auch zu zweit spielen, vorausgesetzt die restlichen Nachhilfebedürftigen haben ebenfalls eine Wiimote. So simpel die Aufgabenstellungen oft sind, so schwierig ist es, sie perfekt oder mit Medaillenauszeichnung zu meistern. Vorsicht: Wer das im Oktober für 3DS erschienene *Rhythm Paradise Megamix* besitzt, kennt einen Großteil der Spiele bereits. Optisch enttäuschend: Menü und Präsentation des Spiels sind arg schmucklos. **Katharina Reuß**

Genre:	Musikspiel
Entwickler:	Nintendo
Termin:	24. November 2016
Preis:	19,99 Euro
WERTUNG	8

TWISTED FUSION

Wii U So spaßig wie eine Wasserschlacht im tiefsten Winter. Also überhaupt nicht.

Auf Internetplattformen wie Kickstarter können richtig tolle Sachen entstehen – zum Beispiel kommende Toptitel wie *Yooka-Laylee*. Häufig ist aber auch ziemlich großer Schmodder dabei, der zumindest auf den ersten Blick noch einen vernünftigen Eindruck macht. Der 2D-Plattformer *Twisted Fusion*, welcher Anfang 2014 erfolgreich finanziert wurde, fällt leider in diese Sparte. Dabei ist das Grundgerüst für eine Mischung aus Action-Jump&Run und RPG für bis zu fünf Spieler durchaus vorhanden. Sieht man aber mal über den halbwegs anständig komponierten Soundtrack hinweg, bröckelt das Image jedoch gewaltig. *Twisted Fusion* wirkt optisch wie ein halbgarer, 15 Jahre alter *Giana Sisters*-Klon, kämpft mit einer instabilen Framerate und versagt hinsichtlich einer sauberen Steuerung auf ganzer Linie. Auch beim Gameplay kommt es schnell zu Unzulänglichkeiten, etwa normalen Standardgegnern, die 47 Treffer von eurer Wasserpistole vertragen. Da schmeißen wir *Twisted Fusion* lieber 47 Mal von der Festplatte. **Marco Cabibbo**

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Leuvsion
Termin:	3. November 2016
Preis:	4,99 Euro
WERTUNG	4

Was für ein fantasievolles Szenario: Die Hauptcharaktere werden aus ihrer Realität in eine fremde Welt gesogen, wo sie ihre Wasserpistolen als Waffen einsetzen.

Miserable Optik, lachhaftes Gameplay und ein vollkommen konfuses Leveldesign lassen den Ansatz von Spielspaß sofort im Keim ersticken.

DIE GARGOYLE'S SAGA

Der Teufel steckt im Detail: Während jeder Retro-Spieler etwas mit der beliebten *Ghouls 'n Ghosts*-Serie anzufangen weiß, bleiben die Spin-offs rund um Gargoyle Firebrand im Dunkeln verborgen. Wir nehmen für euch die Fackel in die Hand und beleuchten Capcoms vergessene Serie.

In *Demon's Crest* stellt sich euch mehrfach Arma zum Duell. Anfangs noch deutlich unterlegen, werdet ihr bald stark genug für einen Kampf auf Augenhöhe sein.

Was macht eine gute Geschichte aus? Ist es die gut ausstaffierte und detailreich erzählte Welt, in der die Handlung spielt? Sind es die sympathischen Hauptcharaktere? Oder vielleicht doch eher die unerwartete Storywendung kurz vorm sich anbahnenden Finale? Wahrscheinlich ist es eine gut abgeschmeckte Mischung aus allem. Vergessen sollte man dabei aber nicht, einen ebenso charismatischen wie hassenswerten Antagonisten einzubauen. Die Liste an populären Bösewichten ist lang: Von Darth Vader und dem Joker über Lord Voldemort bis hin zu Lelouch gibt es unzählige Beispiele dafür, wie wichtig es für die Story sein kann, einen starken Antagonisten als Konterpart vorzuweisen. Manchmal entstehen solche Gegenspieler aber auch aus dem Zufall heraus. Capcom etwa hätte es sich wohl nie vorstellen können, aus einem Standardgegner einen vollwertigen Charakter zu erschaffen. Genau dies ist nämlich bei *Ghouls 'n Ghosts* der Fall gewesen, wo Ritter Arthur schon früh im ersten Level auf einen geflügelten roten Teufel stieß. Eine Kreatur, der schon bald eine rosige, aber auch recht kurzlebige Zukunft bevorstehen sollte.

Tausche Rüstung gegen Flügel

Bevor Capcom allerdings auf die Idee kam, ein eigenes Spiel rund um den geflügelten Gargoyle zu entwerfen, sollten noch einige Jährchen vergehen. Erst 1990 war man der Ansicht, dass nun die Zeit für ein Spin-off von *Gargoyle's Quest* auf dem Game Boy gekommen sei. Inhaltlich hat das Spiel dabei kaum noch was mit *Ghouls 'n Ghosts* zu tun – mit Ausnahme des gerade schon erwähnten Teufels namens Firebrand. Dieser ist dazu auserkoren, das Königreich der Gargoyles vor der Bedrohung aus einer anderen Dimension zu bewahren. Hierzu muss Firebrand in die fremdartige Dimension eindringen und dort den Dämonenherrscher Breager im Kampf besiegen. Genau wie *Ghouls 'n Ghosts* ist *Gargoyle's Quest* in erster Linie ein Plattformer. Im Gegensatz zu Ritter Arthur ist Firebrand aber in der Lage, über einen kurzen Zeitraum hinweg zu fliegen oder sich mit seinen Fußklauen an Mauervorsprüngen und Wänden festzukrallen. Dennoch ist für Firebrand noch viel Luft nach oben: Mehr als zwei Lebenspunkte und einen mageren Feuerblitz hat er König Breager anfangs noch nicht entgegenzusetzen.

Intensiver als gedacht

An dieser Stelle kommt das RPG-Gameplay ins Spiel – zum damaligen Zeitpunkt noch eine echte Seltenheit im Jump&Run-Genre! Sobald ihr einen Level abgeschlossen habt, startet nicht sofort der nächste. Auf einer Weltkarte müsst ihr das nachfolgende Areal zunächst ansteuern und euch vorher noch in den von Monstern bevölkerten Städten mit neuen Items oder Fähigkeiten eindecken. So wird aus eurer anfänglich schwachen Fledermaus mit der Zeit ein vollwertiger Flattermann. Was von der Vorlage aber zweifelsohne übrig blieb, ist der knüppelharte Schwierigkeitsgrad. Fies platzierte Gegner, Unmengen von gefährlichen Stachelfeldern sowie ein komplexes, vertikales Leveldesign waren für so manches Game Over verantwortlich.

Gargoyle's Quest verkaufte sich dank seiner ungewöhnlichen Genre-Mischung überraschend gut, weshalb Capcom nicht lange zögerte und eine Fortsetzung veröffentlichte. Diese erschien 1992 aber weder für den Handheld noch auf dem neuen Super Nintendo, sondern auf dem langsam auf die Rente zugehenden NES. Dies dürfte einer der Hauptgründe sein, warum *Gargoyle's Quest II: The Demon Darkness* an vielen westlichen Spielern sprichwörtlich vorbeigeflogen ist und nur wenig Beachtung fand. Obwohl es inhaltlich als ein Prequel zum ersten Teil konzipiert ist, hat Capcom spielerisch kaum Veränderungen vorgenommen und auf die etablierten Stärken gesetzt. Spürbar verbessert wurden hingegen die Bosse, welche aggressiver vorgehen und strategischer bekämpft werden müssen. Abgesehen davon bot Capcom mit dem zweiten Teil aber im Grunde das gleiche Spiel wie auf dem Game Boy. Heute wird der NES-Titel fast immer mit dreistelligen Geldbeträgen gehandelt.

Und da ist er: Der allererste Auftritt von Firebrand. In Japan kennt man die roten Teufelchen aber unter einem anderen Namen, nämlich Red Arremer.

Das Trio ist komplett

An dieser Stelle hätte das Kapitel von Firebrand bereits zu Ende sein können, nahm doch das öffentliche Interesse an der *Ghouls 'n Ghosts*-Reihe langsam, aber sicher ab. Trotz alledem gab Capcom grünes Licht für einen dritten Teil, diesmal allerdings auf dem Super Nintendo und unter einem neuen Titel namens *Demon's Crest*. Heute lässt sich schwer sagen, ob die Entwickler mit *Demon's Crest* ein furioses Finale oder eine komplette Neuerfindung der Serie beabsichtigt hatten, wie man es kurz zuvor mit *Mega Man X* eindrucksvoll demonstriert hatte. Diverse Parallelen zu den neuen Abenteuern des blauen Roboters können aber zweifelsohne gezogen werden. Wie schon in *Mega Man X* wirft euch *Demon's Crest* zunächst in einen beeindrucken Tutorial-Level. Das ohnehin schon düstere Artdesign der Reihe wurde noch einmal gehörig aufgewertet und begeistert selbst heute noch mit tollen Hintergründen und detaillierten Charakter-Sprites. Ist euer Charakter – erneut schlüpft ihr in die schuppige Haut von Firebrand – erst einmal dem Verlies und dem Friedhof entronnen, dürft ihr auf der Weltkarte den nächsten Zielpunkt

Das lächerliche US- und Europa-Cover vermittelte einen völlig falschen Eindruck vom Spiel. *Gargoyle's Quest* ist optisch eines der gruseligsten Game-Boy-Spiele.

Gargoyle's Quest II setzte den Erfolg des Vorgängers fort und verbesserte einige Spieldetails, etwa die Bossgegner oder die deutlich hübschere Grafik.

Auf der Übersichtskarte steuert ihr das nächste Verlies oder die Stadt an, um euch mit neuen Items und Zaubern einzudecken. Die Mode-7-Grafik macht es möglich.

Gespräche mit NPCs, Fertigkeiten zum Aufleveln, Städte, die erforscht werden können: Das kleine *Gargoyle's Quest* hegte sehr große Ambitionen.

selbst ansteuern. Wie schon in *Gargoyle's Quest* auf dem Game Boy ist Firebrand zu Beginn seiner Reise noch recht schwach. Besiegt ihr allerdings die superb in Szene gesetzten Bosse, kann Firebrand fortan eine neue Form annehmen, durch die ihr Felsen zertrümmern oder besser fliegen könnt. Auch zusätzliche Alchemie und Fähigkeiten, die eure Attribute steigern, könnt ihr in *Demon's Crest* finden. Genau wie *Mega Man* ist *Demon's Crest* – das gilt auch für die anderen beiden Titel – verschwindend kurz und kann binnen weniger Stunden bendet werden.

Flug ins Ungewisse

Mit der Veröffentlichung von *Demon's Crest* erreichte die Firebrand-Trilogie nach einer kurzen Lebensdauer ihren fulminanten, wenn auch finanziell eher mittelmäßigen Höhepunkt. Das zu zaghafte Marketing von Capcom und der wohl zu gruselige Design-Ansatz ließen *Gargoyle's Quest* samt Nachfolger nie die Aufmerksamkeit zukommen, welche sie eigentlich verdient hatten. Auch *Ghouls 'n Ghosts* legte als Franchise eine Zwangspause ein und wurde erst 2001 mit dem PS2-Titel *Maximo* wiederbelebt. Kurz darauf beorderte Capcom auch Arthur aus dem Ruhestand zurück, um Game Boy Advance und PSP von dem Bösen zu befreien. Firebrand hingegen durfte seither nur noch mit Gastauftritten auf sich aufmerksam machen. Zu den bekanntesten davon gehört ohne Zweifel der Crossover-Prügler *Marvel vs. Capcom 3*. Ob er im jüngst angekündigten *Marvel vs. Capcom: Infinite* eine Rollen spielen wird, ist fraglich. Ebenso die Tatsache, ob die Serie jemals wieder mit einer Fortsetzung aus der Versenkung geholt wird. Wer sich nun selbst von der spielerischen Qualität überzeugen will, muss nicht verzagen. Alle drei Titel sind für 3DS (*Gargoyle's Quest 1+2*) und Wii U (*Demon 's Crest*) erhältlich.

Marco Cabibbo

Eine glorreiche Herrschaft war Firebrand nicht vergönnt. Seit Jahren schon traut Capcom ihm nicht mehr zu als ein paar Gastauftritte in diversen anderen Spielen.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Eine zu Stein erstarrte Serie wartet auf ihre große Rückkehr."

Alle Welt beschwert sich darüber, dass Capcom den hauseigenen Roboter doch endlich mal wieder aus der Werkstatt holen und ihm eine glorreiche Wiederkehr gönnen sollte. Auch wenn ich gegen ein neues *Mega Man* absolut nichts hätte, muss ich doch zugeben, dass mir eine hochwertig gemachte Fortsetzung von *Gargoyle's Quest* noch ein wenig lieber wäre. Dabei kann ich es sogar verstehen, wenn jemand mit der Reihe nichts anfangen kann. Die NES-Fortsetzung erschien auf dem falschen System, *Demon's Crest* ging leider völlig an der Zielgruppe vorbei. Dabei hatte die Serie alles, um neben *Mega Man* und *Street Fighter* groß durchzustarten. Tolles Plattformer-Gameplay, gruselige Grafik, melancholisch-düstere Soundtracks und einen Protagonisten, der sich sehr von seinen Mitbewerbern abhob. Okay, der Schwierigkeitsgrad war vor allem auf dem Game Boy stellenweise sehr unausgewogen und die Spielzeit über alle Teile hinweg sehr kurz. Dennoch hoffe ich sehr, dass für *Gargoyle's Quest* irgendwann in naher Zukunft wieder die Sonne untergehen wird und Firebrand seine Schwingen am nächtlichen Himmel ausbreiten kann. Es wäre dem geflügelten Dämonen doch sehr zu gönnen.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt, welche Hardware war damals aktuell? Was hat die Redaktion bewegt? Und wie haben sich Nintendo und die N-ZONE im Laufe der letzten 15 Jahre entwickelt? Das Team stöbert monatlich in den Archiven des Computec-Verlags und bringt längst Vergessenes wieder ans Tageslicht.

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

AUSGABE 01/2002

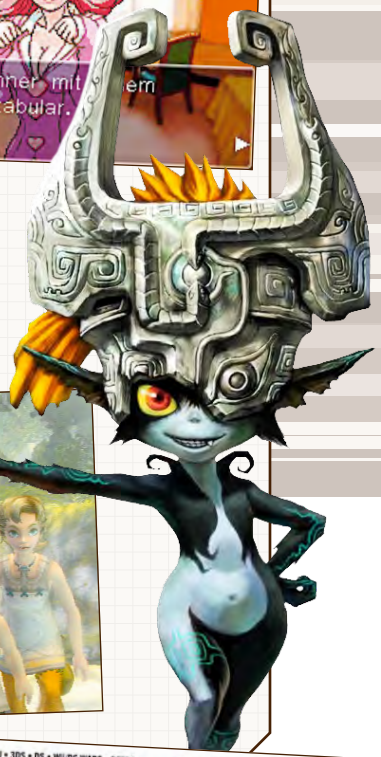
Das Warten geht weiter – bis zum Release des Gamecube in Europa sollte es noch eine Weile dauern. Die Redaktion vertrieb sich die Zeit mit Vorschauen (unter anderem zu *Phantasy Star Online* und *Cell Damage*) jeder Menge Importtests. Drei Spiele stachen hier die Konkurrenz gnadenlos aus: *Super Smash Bros. DX* (bei uns als *Melee* erschienen), *Star Wars Rogue Squadron 2: Rogue Leader* und *Tony Hawk's Pro Skater 3* sicherten sich allesamt mühelos den N-ZONE-Hitstempel. Aber auch *FIFA 2002: Road to FIFA World Cup*, *SSX Tricky*. *Crazy Taxi*, *Extreme-G 3* und einige weitere konnten überzeugen.

Nicht ganz so hochwertig sah es auf dem GBA aus. *Harry Potter und der Stein der Weisen* war zwar der größte Test, das Spiel qualitativ aber nur mittelmäßig. Der Rest der Spiele wurde in Viertelseiten-Tests abgefertigt, auch potenziell bessere Titel wie *Mech Platoon* und *Doom*. Der GBC stellte mit zwei getesteten Spielen (Umsetzungen von *Harry Potter und der Stein der Weisen* und *Tony Hawk's Pro Skater 3*) nur noch eine Randerscheinung dar.

AUSGABE 01/2007

Die Wii war da! Gemäß dieses außergewöhnlichen Ereignisses präsentierte sich auch die N-ZONE etwas anders als sonst und verzichtete angesichts der Fülle an zu testenden Spielen vollends auf einen Vorschau-Teil. Stattdessen gab es die volle Ladung Infos zur Konsole selbst und Test-Artikel zu – wir holen kurz Luft: *The Legend of Zelda: Twilight Princess* (auch für den Gamecube erschienen und hier neben den 92 Prozentpunkten für die Wii-Fassung mit sagenhaften 97 Prozentpunkten veredelt!), *Wii Play*, *Rayman Raving Rabbids*, *Call of Duty 3*, *Red Steel*, *Wii Sports*, *Tony Hawk's Downhill Jam*, *Spongebob Schwammkopf: Die Kreatur aus der Krossen Krabbe*, *Super Fruit Fall*, *Gottlieb Pinball Classics*, *Monster 4x4: World Circuit*, *GT Pro Series*, *Cars* und *Marvel: Ultimate Alliance*. Hinzu kamen diverse Virtual-Console-Tests, die angesichts der noch nicht geschaffenen Online-Rubrik ebenfalls im Testbereich abgehandelt wurden. Hier begeisterten vor allem *Gunstar Heroes* und *Donkey Kong Country*. Gamecube, Nintendo DS und GBA verblassten neben diesem – großteils gelungenen – Launch-Line-up, waren aber mit Spielen wie *Tomb Raider Legend*, *The Legend of Spyro: A New Beginning*, Yoshi's Island DS, dem ersten *Phoenix Wright: Ace Attorney* oder *Need for Speed Carbon: Own the City* qualitativ ganz gut vertreten.

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY (DS)



Wii SPORTS (Wii)

THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS (GC/Wii)

AUSGABE 01/2012

RESIDENT EVIL REVELATIONS (3DS)

Weihnachtszeit ist Rückblick-Zeit und gemäß diesem Motto ermittelten wir in dieser Ausgabe die besten Spiele des Jahres 2011. Außerdem wagte eine zweite Reportage einen Blick nach vorne und sagte voraus, welche Highlights uns im bevorstehenden Jahr erwarten würden. Aber es gab auch „normale" Artikel zu lesen, unter anderem Vorschauen zu *Resident Evil Revelations* und *Guild 01*. Deutlich besser gefüllt war der Testteil – und hier konnte niemand *Mario Kart 7* das Wasser reichen, das im Mehrspielermodus unglaubliche 94 Prozentpunkte einsackte. Weitere Highlights für Wii, 3DS und DS waren *Kirby's Adventure Wii*, *Call of Duty: Modern Warfare 3*, *Lego Harry Potter: Die Jahre 5-7*, *Super Pokémon Rumble*, *Tales of the Abyss* und das inzwischen fast vergessene *Doktor Lautrec und die vergessenen Ritter*. Mehrere Specials wie ein Lego-Einkaufsführer und eine *Mario Kart*-Chronik sowie Download-Tests zu Abenteuern wie *Metroid 2: Return of Samus* und *Kirby's Adventure* rundeten das Paket ab.

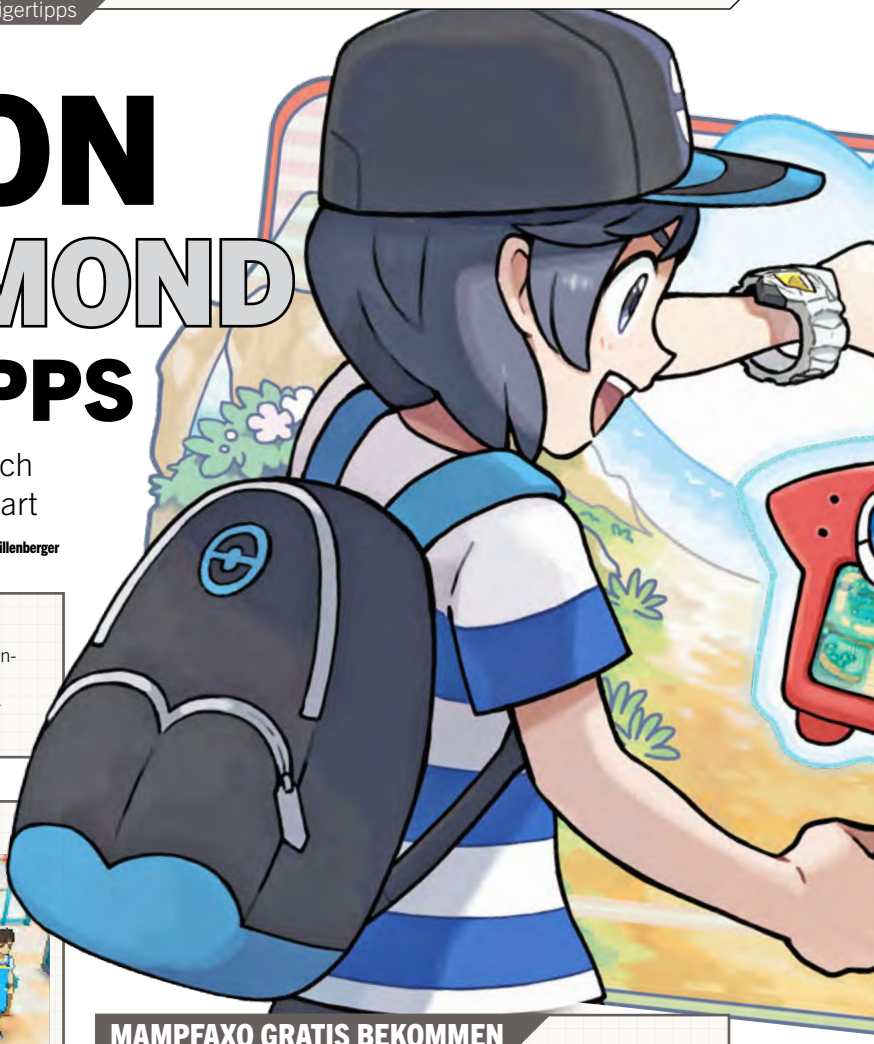
KIRBY'S ADVENTURE Wii (Wii)

DOKTOR LAUTREC UND DIE VERGESSENEN RITTER (3DS)

POKÉMON SONNE & MOND EINSTEIGERTIPPS

Mit unserem Einsteigerguide geben wir euch hilfreiche Tipps, die einen erfolgreichen Start in das Spiel ermöglichen.

Alexander Grillenberger



SCHNELLERE KÄMPFE

Wer keinen großen Wert auf Kampfanimationen legt, kann diese in den Einstellungen ausschalten und sich somit im Kampf Zeit sparen. Außerdem kann das Texttempo erhöht werden, damit Texte schneller angezeigt werden und wir somit schneller in der Story voranschreiten können.

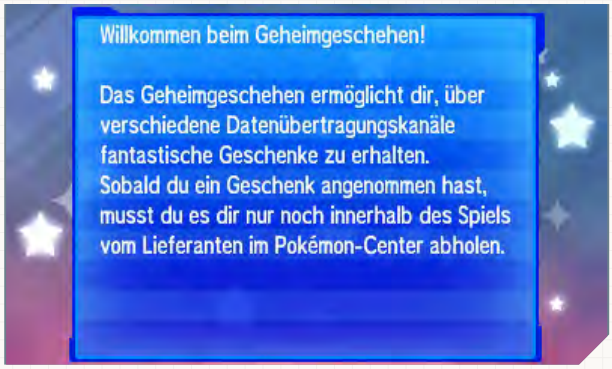
UNENDLICH PREMIERBÄLLE SAMMELN

Bei dem Battle-Royale-Dome nach Route 3 betreten wir das Schnäppchenparadies. In diesem erhalten wir Coupons, die beim Kauf eingelöst werden. Durch diese Coupons bekommen wir die Hälfte unseres Geldes zurückerstattet. Für je zehn erworbene Pokébälle kriegen wir einen Premierball geschenkt. Nachdem das gesamte Geld für Pokébälle ausgegeben wurde, verkaufen wir wieder die Pokébälle und bekommen dann unsere Kohle zurück. Dabei verbleiben aber die Premierbälle in unserem Besitz.

EVOLI FANGEN UND ENTWICKELN

Auf der zweiten Insel Akala erhalten wir im Pokémon-Hort von der Pensionleiterin ein Ei. Aus diesem Ei schlüpft garantiert ein Evoli. Dieses können wir dann mithilfe von Evolutionssteinen weiterentwickeln. Solche Steine können wir auf Route 8 und auf Route 9 finden. Wir können sie aber auch einfach später in Maylas Steineladen kaufen.

MAMPFAXO GRATIS BEKOMMEN



Wer *Pokémon Sonne und Mond* vor dem 11. Januar 2017 gekauft hat, erhält ein Mampfaxo gratis dazu. Dieses trägt außerdem das Item Relaxonium Z bei sich. Dadurch lässt sich eine mächtige Z-Attacke durchführen. Um das Mampfaxo kostenlos herunterladen zu können, muss man im Spiel das Starter-Pokémon bereits ausgewählt haben und dann im Hauptmenü „Geheimgeschehen“ auswählen. Danach könnt ihr Mampfaxo im nächsten Poké-Center abholen.

EIN AUSGEWOGENES TEAM ERSTELLEN

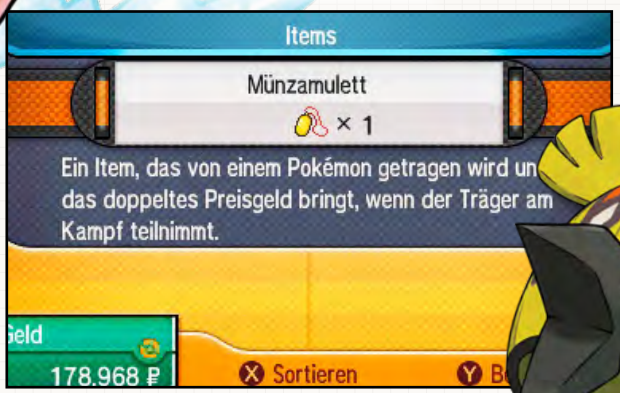
Es ist wichtig, das Team immer möglichst ausgeglichen zu erstellen. Es sollten immer sechs verschiedene Pokémon mit unterschiedlichen Typen und Attacken mit dabei sein. Dies hilft uns ungemein auf unserem Abenteuer, da wir gegen jeden Trainertyp eine Antwort parat haben. Eine ausgewogene Poké-Mannschaft enthält beispielsweise: Fuegro (Feuer), Garados (Wasser), Simsala (Psycho), Magneton (Elektor), Gengar (Geist) und Machomei (Kampf).

JEDEN TAG EIN SPEZIELLES ITEM

Im Pokémon-Center können wir jeden Tag vom Café einen Gegenstand abholen. Dieses Item variiert von Tag zu Tag. Montag: Illumina-Galette, Dienstag: Wutkeks, Mittwoch: Stratos-Eis, Donnerstag: Spezialität, Freitag: Yantara-Sablé, Samstag: Lavakeks, Sonntag: Herzkonfekt. Als kleines Extra erhalten wir zudem Pokébohnen. Alles, was wir tun müssen, ist ein Getränk zu bestellen.

MEHR GELD ERHALTEN

Wir können unser Einkommen in *Pokémon* ganz einfach verdoppeln, indem wir einem unserer Pokémon das Item Münzamulett zum Tragen geben. Dieses Amulett können wir in der Ohana-Farm hinter dem roten Auto finden, wo es nur darauf wartet, von uns mitgenommen zu werden. Dadurch erhalten wir nach jedem Kampf mehr Poké-Dollar. Das Pokémon mit dem Münzamulett muss dabei aber aktiv am Kampf teilgenommen haben, um das zusätzliche Geld zu verdienen. Daher sollten wir unserem Pokémon an erster Stelle immer das Item überlassen.



GOTTA CATCH 'EM ALL!

Man sollte stets alle Pokémon zu fangen, die man auf der Reise sieht. Denn im Spiel gibt es Quests, die eine gewisse Anzahl von Pokémon verlangen. Auch im Pokémon-Resort wird eine bestimmte Anzahl von Pokémon zum Erweitern unserer Inseln benötigt.

HALTET DIE AUGEN OFFEN

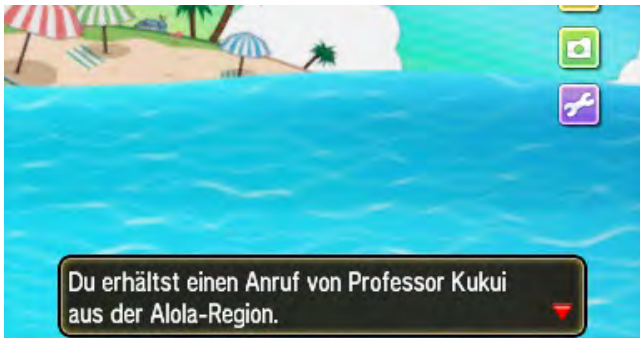
Wenn wir immer aufmerksam unterwegs sind, können wir sehr viele Gegenstände finden. In der Komplettlösung haben wir versucht, alle Items aufzulisten. Aber es besteht die Möglichkeit, dass wir etwas übersehen haben und somit nicht alle Items in der Lösung vorkommen.

MEHR ERFAHRUNGSPUNKTE ERHALTEN

Jedes Mal wenn wir unsere Pokémon nach einem Kampf pflegen, erhöht sich deren Zutraulichkeit. Sobald die Zutraulichkeit eines Pokémon eine gewisse Stufe erreicht, erhält das Pokémon nach einem gewonnenen Kampf mehr Erfahrungspunkte. Die Zutraulichkeit kann außerdem durch Streicheln und Füttern mit Pokébohnen erhöht werden. Obendrein hat das Pflegen der eigenen Pokémon auch positive Auswirkungen auf das Spiel. Wenn wir uns regelmäßig um unsere Pokémon kümmern, weichen sie im Kampf häufiger gegnerischen Attacken aus und überstehen womöglich sogar kritische Treffer. Im Kampf kann dies der entscheidende Faktor zum Sieg sein.

LEICHTERES LEVELN

Sobald Kukui in der Trainerschule den EP-Teiler rausrückt, sollte er auch sofort angeschaltet werden. Der EP-Teiler gibt allen Pokémon im Team Erfahrungspunkte, auch wenn sie nicht aktiv am Kampf teilgenommen haben. Dies ist die beste Möglichkeit, die eigenen Pokémon schnellstmöglich zu trainieren, ohne extra viel Aufwand betreiben zu müssen.



Der Professor Kukui ruft uns über eine Online-Konversation an. Dort sollen wir unseren Namen, Geschlecht und die gesprochene Sprache auswählen.

In unserem Zimmer suchen wir uns aus der Kiste eine Mütze und einen Rucksack heraus.

POKÉMON SONNE UND MOND

KOMPLETTLÖSUNG

Wir führen euch mit unserer Komplettlösung durch die gesamte Alola-Region. Der Guide zeigt euch, wie ihr am klügsten die Inselwelt bereist, wo ihr welche Items findet und wie ihr die Inselherausforderungen meistert. ■ Alexander Grillenberger

Die Flammenkatze Flamiau ist eines der drei Starter-Pokémon, die wir vom Inselkönig erhalten können.

Bitte beachtet: Wir haben für unsere Komplettlösung die Edition *Pokémon Sonne* als männlicher Charakter auf Deutsch gespielt, solltet ihr eine andere Sprachversion bevorzugen oder ein anderes Geschlecht gewählt haben, kann es vor allem bei den Namen und Fundorten der Pokémon kleine Unterschiede zu dieser Komplettlösung von *Pokémon Sonne* und *Mond* geben.

Erste Insel: Mele-Mele

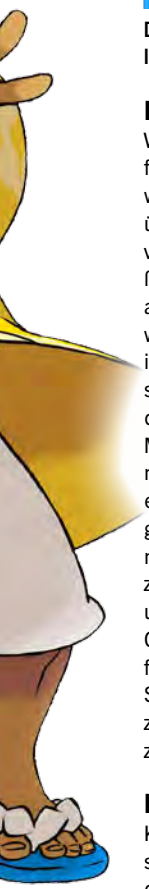
Erste Schritte

Herzlich Willkommen zu unserer Komplettlösung für *Pokémon Sonne* und *Mond*. Beim Spielstart wählen wir zunächst über eine Online-Konversation mit Professor Kukui Name, Geschlecht und Sprache aus. Der Professor gibt uns außerdem eine kurze Einweisung in die Pokémon-Welt. Dann werden wir vom hauseigenen Mauzi aufgeweckt und das Abenteuer beginnt. Professor Kukui heißt unseren Protagonisten und dessen Mutter willkommen und klärt uns über die Inselregion Alola auf. Nachdem wir unsere Mütze und einen Rucksack im eigenen Zimmer aufgehoben haben, begeben wir uns auf die Reise. Zusammen mit Professor Kukui begeben wir uns zum Dorf Lili'i, um dort den Inselkönig zu suchen und unser erstes Pokémon zu erhalten.

Unser Rivale in *Pokémon Sonne* und *Mond* ist der Enkel des Inselkönigs Tali. Er wird uns im Laufe der Geschichte öfter über den Weg laufen.

Die erste Insel von vier heißt Mele-Mele. Dort gibt es den Captain Elima und den Inselkönig Hala, die wir beide herausfordern müssen.

Das Labor von Professor Kukui liegt südlich von unserem eigenen Haus. Dort lässt Kukui auch Lilly wohnen.



Die Reise beginnt

Wir gehen aus dem Haus und folgen dann der Route 1. Kukui wartet bereits auf uns, um uns über das Kämpfen und Fangen von Pokémon aufzuklären. Außerdem sollen wir den Inselkönig aufsuchen. Wir gehen den Weg weiter nach oben und erkennen in der Ferne eine mysteriöse Person. Nun folgen wir erst einmal dem Weg und begeben uns zum Mahalo-Bergpfad. Dort angekommen, gehen wir einfach die Straße entlang und stellen fest, dass die gerade erwähnte Person Hilfe benötigt. Wir eilen ihr natürlich sofort zu Hilfe und rennen auf die Brücke, um dort das attackierte Pokémon Cosmog zu retten. Als Belohnung für die Rettung erhalten wir vom Schutzpatron der Insel einen Glitzerstein. Nun gehen wir zurück zum Dorfplatz.

Die Qual der Wahl

Kukui erwartet uns dort bereits. Er stellt uns seine Assistentin Lilly vor, deren Cosmog wir gerade gerettet haben. Kurz danach trifft auch schon der Inselkönig Hala ein. Von ihm erhalten wir als Dank unser erstes Pokémon. Wir haben die Wahl zwischen Bauz (Pflanze), Flamiau (Feuer) und Robball (Wasser). Für unsere Komplettlösung entscheiden wir uns für die Flammenkatze Flamiau. Außerdem erhalten wir von Kukui einen Pokédex und unseren eigenen Trainerpass. Nun schnell ab nach Hause und der Mutter unseren neuen Begleiter vorstellen. Doch auf dem Weg dorthin treffen wir auf den Enkel des Inselkönigs, welcher uns zu einem Kampf herausfordert. Da das gegnerische Pokémon vom Typ Pflanze ist (er wählt immer das Pokémon, das schwach gegenüber unserem ist), wird das ein relativ einfacher Kampf (Feuer ist effektiv gegen Pflanze, Pflanze ist effektiv gegen Wasser, Wasser ist effektiv gegen Feuer).

Auf dem Weg zum Fest

Wir erfahren, dass der Stein, den wir vom Schutzpatron erhalten haben, etwas Besonderes ist. Danach gibt uns Kukui eine kurze Demonstration dazu, wie wir Pokémon fangen können. Grundsätzlich sollte man ein Pokémon mit Attacken immer so stark schwächen, dass deren Lebensbalken im roten Bereich ist, denn so lassen sie sich leichter fangen. Des Weiteren haben Statusveränderungen wie Paralyse, Gift, Frost und Schlaf Einfluss auf die Fangrate. Falls es mal etwas schwieriger wird, ein Pokémon zu fangen, können wir einfach einen Trank verwenden und unsere verletzten Pokémon damit wieder heilen. Als kleine Starthilfe erhalten wir vom Professor zehn Pokébälle und fünf Tränke. Danach folgen wir der Straße und werden auf Route 1 von unserem ersten Gegner herausgefordert (wenn sich die Blicke zweier Trainer kreuzen, dann kommt es zu einem Duell). Hier können wir uns einen herumliegenden Pokéball schnappen, der sich im oberen hohen Gras befindet. Außerdem liegen im linken und dem oberen hohen Gras ein Trank und ein Para-Heiler. Links auf der Anhöhe wartet bereits das nächste Item auf uns: ein Gegengift. Die beiden Wege nach Norden und Süden sind im Moment für uns gesperrt. Also begeben wir uns zurück zum Dorf, wo das Fest zu Ehren seines Schutzpatrons bereits angefangen hat. Auf dem Festplatz treten wir gegen Tali an, den Enkel des Insekönigs. Nach dem Sieg über Tali erhalten wir den Z-Ring. Damit kann die Kraft eines Pokémon freigesetzt werden. Um die vollständigen Kräfte des Z-Ringes entfesseln zu können, sollen wir auf Inselwanderschaft gehen und alle Z-Kristalle sammeln.

Im Pokémon-Center können wir unsere erschöpften Pokémon kostenlos heilen lassen. Diese sind dann für den nächsten Kampf wieder topfit.

SO FUNKTIONIEREN DIE Z-KRISTALLE

Durch einen Z-Kristall kann ein Pokémon des gleichen Typs wie der des Kristalls seine Attacken verstärken und somit einen Spezialangriff ausführen. Dieser Angriff kann aber nur einmal pro Kampf verwendet werden.

Das nächste Kapitel

Wir machen uns nun von daheim aus auf den Weg zum Professor. Vor der Tür wartet bereits Lillys auf uns. Das Haus des Professors liegt südlich – wir folgen deshalb einfach dem Pfad nach unten. Auf dem Weg dorthin finden wir im rechten hohen Gras einen Aufwecker. Außerdem treffen wir auf andere Pokémon-Trainer. Vor dem Haus befinden sich zwei Corasonns, die Hilfe benötigen. Als Belohnung für die angebotene Hilfe erhalten wir von der Trainerin eine Großlinse. Wenn wir bei Kukuis Haus angekommen sind, erklärt er uns, wie die Inseln aufgebaut sind. Auf jeder Insel gibt es einen Inselkönig, den wir erst herausfordern können, wenn wir verschiedene Prüfungen bestanden haben. Außerdem können wir nun die Karte des Pokédex verwenden und uns so leichter zurechtfinden. Uns wird nun auf der Karte angezeigt, wo wir hingehen sollen. Lilly gibt uns eine kurze Einweisung über das Pokémon-Center (dort können die verletzten Pokémon kostenlos geheilt werden). Wie gehabt, erhalten wir außerdem verschiedene Items im Supermarkt, wie zum Beispiel Heiltränke oder Pokébälle. Des Weiteren gibt es auch ein Café, in dem wir Getränke bestellen können. Vom Café-Verkäufer erhalten wir jeden Tag ein besonderes Item. Die Cafés unterscheiden sich in jedem Pokémon-Center voneinander. Der Inhaber des Ladens schenkt uns ein vom Tag abhängiges Item und Pokébohnen. Diese Bohnen können wir an unsere Pokémon verfüttern, um ihre Zutraulichkeit zu erhöhen.

In der Trainerschule müssen wir alle anderen Trainer besiegen. In dem Ausruhebereich können wir außerdem das Item Flinkklaue mitnehmen.

Ein typischer Kampf in *Pokémon Sonne* und *Mond*. Unser Flamiau kämpft gegen das allseits beliebte Pokémon Pikachu.

Ab in die Trainerschule

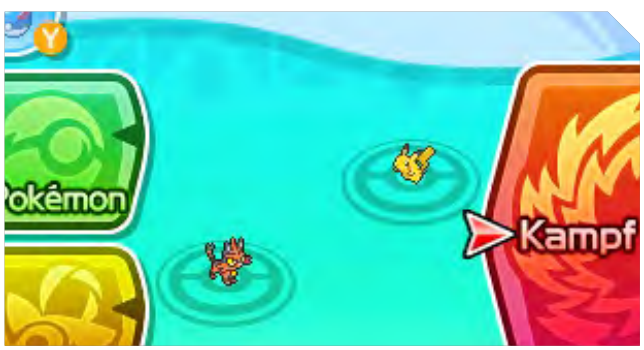
Wir machen uns nun auf den Weg zur Trainerschule. Dort erwartet uns bereits Kukui, der uns den EP-Teiler schenkt. Mit ihm erhalten auch die Pokémon, die nicht direkt am Kampf teilgenommen haben, Erfahrungspunkte. Dies eignet sich hervorragend, um schwächere Pokémon hochzustufen. Unsere Aufgabe in der Trainerschule lautet: Die vier anderen Trainer besiegen. Doch bevor wir das tun, begeben wir uns auf Item-Jagd. Rechts neben dem Eingang liegt ein Trank, auf dem linken Platz erhalten wir einen weiteren Trank, und von der Dame beim Ausruhebereich erhalten wir das Item Flinkklaue. Diese Klaue ist besonders nützlich, da sie die Erstschlagquote des eigenen Pokémon erhöht, auch wenn die INT-Werte nicht hoch genug für einen Erstschlag sind. Nachdem wir alle Items eingesackt haben, erledigen wir unsere eigentliche Aufgabe. Die erste Trainerin ist direkt nach dem Eingang anzutreffen. Sie besitzt das Gesteins-Pokémon Mobai. Die zweite Herausforderin finden wir rechts vom Eingang. Sie verwendet das Flug-Pokémon Peppeck. Der dritte Gegner befindet sich links vom Haus, hinter dem Gartenzaun und greift mit dem Käfer-Pokémon Safcon an. Nach dem Sieg gehen wir nach unten, denn dort finden wir ein Gegengift und einen Para-Heiler. Da wir nun drei von ihnen besiegt haben, können wir auch den letzten Trainer herausfordern, welcher sich auf dem Sportplatz befindet. Dieser kämpft mit dem Gift-Pokémon Sleima. Von ihm erhalten wir nach dem Kampf die TM01 Kraftschub (mit einer solchen technischen Maschine können wir Pokémon Attacken beibringen, die sie durch Level-Aufstieg nicht erlernen können). Nach dem Sieg bittet uns eine Durchsage, in den ersten Stock zu gehen, um dort gegen die Lehrerin zu kämpfen. Sie verwendet das Elektro- und Stahl-Pokémon Magnetilo, sowie das Normal-Pokémon Mauzi. Als Belohnung für den Sieg erhalten wir von ihr fünf Superbälle. Nun hat man sich auch um das Tauros-Problem gekümmert und wir können die Straße zu Hauholi-City begehen.

Hauholi-City

An der Strandpromenade, neben der ersten Treppe finden wir einen Pokéball. Die Dame am rechten Rand übergibt uns einen Trank. Im nächsten Abschnitt der Stadt spricht uns Tali an, der uns in einen Laden führt, wo wir den Pokémon-Sucher erhalten. Mit diesem Gerät können wir Fotos von Pokémon schießen, wobei in einem Durchlauf sechs Schnappschüsse gemacht werden können. Im Anschluss daran erhalten wir die Möglichkeit, eines dieser Bilder zu teilen. Diese geteilten Bilder werden dann mit einer Punktzahl bewertet. Im gleichen Laden sprechen wir den Forscher mit seiner Kutte an. Er erteilt uns eine Quest: Wir sollen zehn verschiedene Pokémon fangen. Die Belohnung dafür sind zehn Hyperbälle. Außen können wir das erste Mal ein Foto von einem Pikachu machen. Bei einer Gesamtbewertung von 1.500 Punkten wird unser Pokémon-Sucher auf Version 2 geupgradet. Nun gehen wir weiter die Straße entlang und treffen bei der Boutique auf Lilly. Von ihr erhalten wir ein Linsenetui. Wenn wir die Dame vor der Boutique anquatschen, erhalten wir von ihr einen Seidenschal, welcher den Schaden von Normal-Attacken erhöht. In der Boutique selbst können wir Kleidung und Kontaktlinsen kaufen und auch gleich anziehen. Diese haben aber keinen Einfluss auf die Story und dienen nur zur Individualisierung unserer Spielfigur. Der Weg nach Norden wird uns mal wieder von Tauros versperrt.

Nützliches in Hauholi-City

Im Pokémon-Center befindet sich der Attacken-Verlerner, mit dem unsere Pokémon unerwünschte Attacken einfach vergessen können. Die Person links vor dem Center schenkt uns einen Heilball. Im Einkaufszentrum treffen wir auf der linken Seite auf einen Hausmeister. Nachdem wir ihm geholfen haben, den Müll aufzusammeln, erhalten wir von ihm die TM48 Kanon. Beim Kampfbuffet schenkt uns die Dame an der Rezeption einen Top-Beleber, sobald wir alle anderen Trainer besiegt haben. Außerdem können wir unserem Starter-Pokémon sehr mächtige Attacken beim Attacken-Erlerner beibringen. Wenn wir durch die linke Zauntür gehen, finden wir bei den hohen Gräsern einen Beleber. Im Rathaus gibt's von der Frau auf der Bank einen weiteren Beleber. Im Vorgarten des Rathauses befindet sich ein Minipilz. In Elimas Haus überreicht uns die Frau in der Küche eine Illumina-Galette. Außerdem liegt rechts neben dem Pool ein Äther und gegenüber des Platzes, auf dem gebaut werden



Das Kampfmenü in *Pokémon Sonne* und *Mond*. Im Vergleich zu den Vorgängern hat sich hier nicht allzu viel verändert.

Die Strandpromenade von Hauholi-City ist nur einer der zahlreichen schön inszenierten Orte in *Pokémon Sonne* und *Mond*.

Mit dem Pokémon-Sucher schießen wir Bilder von Pokémon. Hier fotografieren wir zum ersten Mal die Elektromaus Pikachu.

In Hauholi-City dürfen wir das erste Mal unser Outfit in der Boutique ändern. Wir können Kontaktlinsen, Shirts, Hosen, Schuhe und Mützen kaufen.

soll, finden wir die TM49 Widerhall. Die Verstärker-Items „X-Angriff“ und „X-Abwehr“ spendieren uns der Mann und die Frau, die beim Fährenbetrieb stehen. Am unteren Ende des Piers liegt ein Supertrank. Wenn wir anschließend mit Captain Elima reden, erscheinen Rüpel vom Team Skull, die auf Ärger aus sind. Elima bittet uns, gegen einen der beiden zu kämpfen. Dieser besitzt das Flug- und Gift-Pokémon Zubat. Nach dem Sieg über die Rüpel möchte Elima nun gegen uns antreten. Er verwendet das Normal-Pokémon Mangunior, sowie das Normal-Pokémon Farbeagle. (Vorsicht: Farbeagle beherrscht die Attacke Aquaknarre, die stark gegen Flamiau ist). Nach dem Sieg fragt er uns, ob wir seine Prüfung ablegen möchten. Das können wir auf Route 2 in der Vegetationshöhle tun.

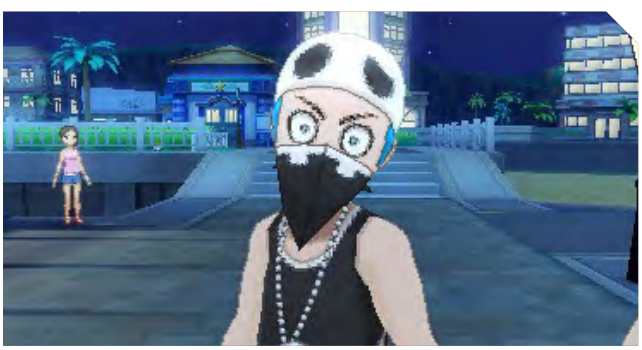
Route 2

Auf der Route 2 finden wir einen Heilball, nachdem wir zwei Abhänge herunterspringen. Hier im hohen Gras können wir uns eine kleine Sammlung an Psycho-Pokémon zulegen, denn es tummeln sich Abras und Traumatos im hohen Gras. Beim Motel erhalten wir von dem Mann im Haus zwei Nestbälle, sowie einen Supertrank auf dem Parkplatz. Nun gehen wir nach rechts zum Friedhof. Dort befinden sich ein Para-Heiler, ein Riesenpilz und ein Supertrank. Außerdem liegt die TM100 Vertrauenssache rechts hinter dem hohen Gras. Von der trauernden Witwe und ihrem Machomei erlangen wir die TM56 Schleuder. Tipp: Falls ihr ein Abra fangen möchtet, dann versucht zuerst ein Nebulak zu ergattern, da dieses die Attacke Hypnose beherrscht. Damit könnt ihr das Abra einschläfern, sodass es sich nicht einfach weg teleportieren kann. Auch mit der Hilfe von Nestbällen, die wir bereits erhalten haben, ist es möglich, Pokémon mit niedrigem Level leichter zu fangen. Diese sind also am Anfang des Spiels besonders nützlich. Auf dem Beerenfeld macht Team Skull wieder Ärger. Wir eilen natürlich sofort zu Hilfe und vertreiben die Nervensägen von dort. Als Dank für die Hilfe erhalten wir eine Sinelbeere. Drei weitere können unter dem Baum abgestaubt werden. Beeren können Pokémon zum Tragen gegeben werden und haben verschiedene Effekte, wie zum Beispiel das Heilen von Statusveränderungen. Von dem rechten Botogel im Haus erhalten wir einen Beleber. Außerdem befindet sich auf dem linken Acker ein Riesenpilz, hinter dem Haus Silberstaub und bei der Göre ein Supertrank. Beim Pokémon-Center treffen wir dann auf Tali, der uns hineinbegleitet und drei Beleber verschenkt. Die Frau links vom Tresen hat eine Quest für uns: Wir sollen ein Wommel fangen und es ihr zeigen. Als Belohnung winken 3.000 Poké-Dollar. Die Göre auf der rechten Seite möchte übrigens ein Habitak gegen ihr Machollo eintauschen und außen auf der Anhöhe finden wir einen Beleber. Bei dem Beerenhaufen ist Vorsicht geboten, denn darin befindet sich ein Krabbox, das uns attackiert, sobald wir die Beeren aufklauben wollen. Aber nach dem Sieg können wir diese problemlos mitnehmen. Wir lassen unsere Pokémon nun schnell noch im Center gesund pflegen und dann geht’s ab in die Vegetationshöhle, wo uns die Prüfung bereits erwartet.

Captain Elimas Prüfung

Tipp: Manche Pokémon in der Vegetationshöhle lassen Items oder Beeren fallen. Diese glitzern nach dem Kampf auf dem Boden. Gleich zu Beginn werden wir von Elima gewarnt, dass die Pokémon hier drinnen sehr hartnäckig sind und dass wir sie erst fangen dürfen, nachdem wir die Prüfung abgeschlossen haben. Unsere Aufgabe besteht darin, die Nisthöhlen zu untersuchen und darin befindliche Pokémon zu bekämpfen. Gleich rechts ist die erste Nisthöhle, in der sich ein Pokémon versteckt, das wir besiegen sollen. Ein Supertrank befindet sich auch ein bisschen weiter rechts. Wenn wir den großen Stein überprüfen, erhalten wir zudem einen versteckten Beleber. Hinter dem Stein ist die zweite Nisthöhle, mitsamt einem Pokémon. Die TM31 Durchbruch erhalten wir auf der linken Seite etwas weiter unten. Um an die letzte Nisthöhle zu gelangen, kriechen wir durch den kleinen Spalt, wo sich auch gleich ein Supertrank befindet. Diese Höhle rechts ist allerdings leer – das Pokémon versucht wohl uns auszutricksen. Im linken Gang liegt eine X-Abwehr. Der dritte Pfad ist auch leer. Nachdem wir herumgerannt sind, erscheinen Rüpel von Team Skull. Diese wollen Rache an uns nehmen für das, was im Beerenfeld passiert ist. Doch auch diesmal wird es ein einfacher Kampf. Nach dem Sieg können wir das letzte Pokémon sehen, das die ganze Zeit

Zu einem neuen Outfit brauchen wir natürlich auch eine passende Frisur. Diese können wir für ein kleines Entgelt im Friseursalon zurechtschneiden lassen.



Was wäre *Pokémon* ohne Fieslinge? In *Pokémon Sonne* stellt das Team Skull die gegnerische Fraktion dar, die ab und zu Ärger verursacht.

Die Prüfung von Captain Elima findet in der Vegetationshöhle bei Route 2 statt. Wir sollen das dort lebende Herrscher-Pokémon besiegen.

In den Nisthöhlen verstecken sich Mangunior. Nachdem wir alle drei Mangunior gefunden und besiegt haben, können wir den Herrscher herausfordern.

weggerannt ist. Wir kriechen durch den Spalt und gucken in die Nisthöhle hinein. Dort ist ein Manguspektor. Jetzt können wir tiefer in die Höhle eintreten. Als wir versuchen, den Kristall aus dem Sockel zu nehmen, erscheint der Herrscher der Höhle und kämpft gegen uns. Tipp: Versucht euch möglichst auf den Herrscher zu fokussieren und ihn schnell zu besiegen, da dieser immer wieder Verstärkung ruft und es sonst zu keinem Ende kommt. Als Belohnung für den Sieg schenkt uns Elima zehn Superbälle, und wir erhalten obendrein eine komplette Heilung unserer Pokémon. Außerdem erklärt er uns, dass es Barrieren auf den Inseln gibt und diese nur passiert werden können, wenn wir die Prüfungen der Captains ablegen.

Route 3

Hier auf Route 3 können wilde Pokémon aus der Luft angreifen, durch Schatten am Boden kann man die Pokémon aber ausmachen. Wenn wir ganz rechts entlanglaufen, finden wir das Item Hackattack und beim hohen Gras einen Heilball. Aber wir dürfen unsere eigentliche Mission nicht vergessen: Lilly zu finden. Wir begeben uns also in das Wolkenmeer, wo sich Lilly aufhält. Doch ihr Wölkchen ist mal wieder getürmt, und wir sollen es natürlich retten. Doch zuerst schnappen wir uns ein paar Items. Nach einigen Schritten nach unten finden wir einen Superball, im hohen Gras sehen wir etwas Glitzerndes funkeln. Dabei handelt es sich um gelben Nektar. Links auf der Anhöhe befindet sich ein Netzball und links unten, wo wir Wölkchen antreffen, liegt das Item Giftstich. Nachdem wir Wölkchen gerettet haben, gehen wir raus aus dem Blumenmeer, wo uns bereits Tali erwartet. Er möchte sich mit uns messen und verwendet ein Pikachu mit Stufe 13 sowie ein Bauz der Stufe 14. Weiter auf der Route 3 möchte sich ein Ass-Trainer mit uns duellieren, nachdem wir alle anderen Trainer hier besiegt haben. Dieser verwendet im Kampf Items und geht strategischer vor als andere Trainer. Er besitzt ein Flegmon Lvl. 14 und ein Wuffels Lvl. 13. Nachdem wir ihn besiegt haben, rückt er das Item rote Karte raus. Außerdem erhalten wir von dem Gärtner auf der rechten Seite der Brücke eine Sanftglocke. Nach der Überquerung der Brücke finden wir einen Supertrank, drei Beeren und einen Nestball. Der Mann am rechten Abhang gibt uns eine Quest: Fange ein Wuffels – als Belohnung dafür erhalten wir 3.000 Poké-Dollar. Außerdem liegt hinter dem Zaun ein Gegengift.

Halas große Prüfung

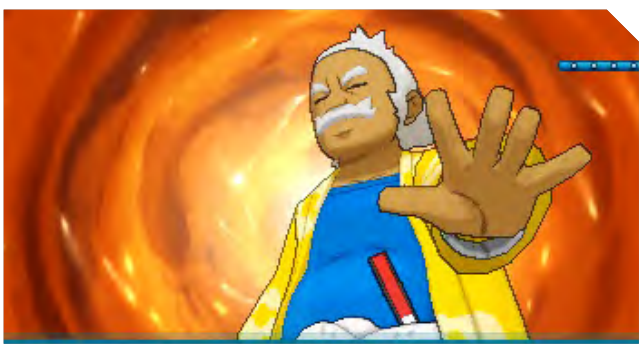
Nun ist es endlich soweit. Wir können den ersten Inselkönig herausfordern. Hala verwendet Pokémon des Typs Kampf. Pokémon der Klassen Psycho oder Flug sind also besonders stark gegen sein Team. Seine Pokémon sind ein Menki Lvl. 14, ein Makuhita Lvl. 14 sowie ein Krabbox Lvl. 15. Etwas Vorsicht ist geboten, denn Hala verwendet bei seinen Pokémon die Z-Kraft. Nach dem Sieg über Hala spendiert er uns den Z-Kristall Battalium Z und er zeigt uns auch gleich, wie wir ihn verwenden können. Des Weiteren übergibt er uns ein Pokémobil-Funk, das uns ermöglicht, auf Tauros zu reiten. Mit der Ansturmfähigkeit von Tauros sind wir nun in der Lage, zerbrechliche Steine zu zertrümmern. Auch Professor Kukui schenkt uns etwas: TM54 Trugschlag. Dann bittet uns Lilly um Hilfe: Wir sollen sie zur nächsten Insel begleiten, um ihr Wölkchen dorthin zu bringen.

Die letzten Erledigungen

Da wir jetzt auf einem Tauros reiten können, stellt der Steinhaufen rechts vom Ass-Trainer kein Problem mehr dar. Durch Drücken und Halten der B-Taste können wir mit Tauros gegen die Steine rennen und sie somit zertrümmern. Dahinter befindet sich die TM83 Plage. Jetzt ist es uns auch möglich, die Tenkarat-Höhle zu betreten. Dort finden wir gleich nach dem Eingang das Item X-Angriff. Auf dem oberen Weg liegt ein Supertrank. Außerdem finden wir weiter hinten einen Hyperball. Wir stellen fest, dass hier ein Stein ist, der mit der Hilfe eines speziellen Pokémons bewegt werden kann, das uns allerdings noch nicht zur Verfügung steht. Dahinter befindet

DAS POKÉMOBIL-FUNKGERÄT

Das Pokémobil-Funk ist ein Gerät, mit dessen Hilfe wir Pokémon rufen können. Diese haben verschiedene Fähigkeiten und helfen uns dabei, unser Abenteuer zu bestehen. Die gerufenen Pokémon müssen sich dabei nicht in unserem Besitz befinden und können außerdem nicht im Kampf verwendet werden.



Der Inselkönig Hala fordert uns zum Kampf heraus, nachdem wir die Prüfung von Captain Elima bestanden haben.

In *Pokémon Sonne* und *Mond* können wir mithilfe des Pokémobil-Funkgerätes auf Tauros reiten, das mit seinem Ansturm in der Lage ist, Steine zu zertrümmern.

Mit der Ansturmfähigkeit von Tauros sind wir in der Lage, den Eingang zur Tenkarat-Höhle freizumachen.

Mit unseren Freunden Tali und Lilly machen wir eine Überfahrt auf die nächste Insel Akala. Die beiden begleiten uns im Anschluss auch weiterhin.

sich bestimmt ein wertvolles Item, wir merken uns die Stelle also für später. Weiter beim zentralen Felskessel entdecken wir nach dem Ausgang ein Item: Ein Granitstein. Im hinteren Teil befinden sich ein Nugget und ein Feuerheiler. Wenn wir dem rechten Weg folgen, stoßen wir auf die TM62 Akrobatik. Im linken hohen Gras liegt ein Superball, der nur darauf wartet, von uns aufgehoben zu werden. Nun da wir alles erledigt haben, besuchen wir noch einmal unsere Mutter – und dann geht es ab zum Hafen, wo uns bereits ein Schiff erwartet.

Zweite Insel: Akala

Hafenstadt Kantai City

Wir sind kaum auf der neuen Insel Akala angekommen, schon spricht uns Tali wieder an. Wir werden mit dem Captain und der Inselkönigin bekannt gemacht. Außerdem erklärt uns Kukui, dass es auf Akala gleich drei Prüfungen gibt, die wir absolvieren sollen. Die erste Prüfung können wir auf Route 4 finden, die sich direkt nach Ohana befindet. Doch zunächst gibt es in Kantai City selbst wieder einiges zu besichtigen. In der Boutique sprechen wir den Mann auf der rechten Seite an, der uns mit einer Quest versorgt: Fang das Pokémon GUFA. Beim anderen Straßenrand steht eine Dame, welche uns einen Sonderbonbon schenkt, auf dem Weg zum Hotel treffen wir hingegen auf zwei mysteriöse Gestalten. Einer von den beiden kämpft dann gegen uns. Als kleine Belohnung für den Sieg, heilen sie unsere Pokémon. Außerdem erhalten wir einen Zygarde-Würfel. Mit diesem Würfel können wir ab sofort Zygarde-Zellen sehen und mitnehmen; gleich im Hotel befindet sich in der linken hinteren Ecke so eine Zelle.

Route 4

Nun begeben wir uns zu den Ruinen, die wir über die Route 4 erreichen. Dort finden wir hinter dem rechten hohen Gras einen Superball. Bei dem verdächtig aussehenden einzelnen Stein ist ein Minipilz versteckt und auf der linken Anhöhe können wir eine weitere Zygarde-Zelle abgreifen. Außerdem befindet sich beim Trainer ein Beleber, unter dem hohen Gras eine Zitterorb und unter dem hohen Gras weiter hinten eine Kraftwurzel. In dem Beerenhaufen versteckt sich wieder ein Krabbox, das uns angreift, sobald wir die Beeren berühren. Sobald wir in Ohana ankommen, fordert uns Tali zu einem Kampf heraus, heilt unsere Pokémon vor dem Kampf aber freundlicherweise. Tali verwendet ein Pikachu Lvl. 16 und ein Arboretoss Lvl. 17. Als Belohnung für den Sieg erhalten wir von ihm ein Angriffsplus. Wenn wir in die Pension gehen, schenkt uns das dritte Magmar im ersten Stock einen Flottball.

Ohana-Farm

Nun verlassen wir wieder Ohana und treffen auf den ersten Captain von Akala auf der Farm. Von ihr erhalten wir einen Bissbark-Detektor, ein Update für unseren Pokémobil-Funk. Mit dessen Hilfe können wir nun Items aufspüren, die versteckt sind. Durch Benutzen des Bissbark-Detektors finden wir sogleich auch zwei versteckte Items: Kuhmuh-Milch und Tafelwasser. Wenn wir das Tauros in der oberen linken Ecke ansprechen, erscheinen zwei Personen, die uns über die Herrin der Farm aufklären. Um das Tauros zu beruhigen, sollen wir dagegen antreten. Als Belohnung winkt eine Scope-Linse. Wenn wir über die Brücke nach links gehen, sehen wir eine weitere Zygarde-Zelle leuchten. Außerdem liegt im hohen Gras ein Äther. In dem Pokémon-Hort erhalten wir von der linken Farmerin die TM10 Kraftreserve und bei der Rezeptionistin heimsen wir ein mysteriöses Ei ein. Wir können Eier wie dieses mit uns herumtragen, bis nach einer gewissen Anzahl von Schritten daraus ein Pokémon schlüpft. In diesem Ei befindet sich das Pokémon Evoli. Wenn wir wieder nach außen gehen, entdecken wir rechts hinter dem Auto das Item Münzamulett und beim rechten hohen Gras einen Heilball.

Route 5

Hier auf Route 5 müssen wir alle anderen Trainer besiegen, damit wir an der Prüfung teilnehmen dürfen. Beim Gang nach oben finden wir einen Supertrank und auf der

Die zweite Insel in *Pokémon Sonne* und *Mond* heißt Akala. Auf ihr werden wir gegen drei Captains antreten müssen.

Tali, Kukui und unser Protagonist sind auf der zweiten Insel angekommen. Alle freuen sich bereits auf das nächste Abenteuer.

Inselkönigin Mayla und Captain Maho heißen uns auf der Insel Akala willkommen. Wir werden im späteren Verlauf gegen Mayla und ihre Gesteins-Pokémon antreten.

Die Hafenstadt Kantai-City ist der erste Anlaufort auf der neuen Insel. Hier finden wir das Hotel Meeresrauschen, in dem sich Sina befindet.

rechten steinernen Anhöhe nehmen wir die TM41 Folterknecht mit. Auf Route 5 erwarten uns einige Doppelduelle. Deshalb platzieren wir unsere beiden besten Pokémon an die erste und die zweite Stelle. Wenn wir links entlang laufen, sehen wir aus der Ferne Tali, der gerade gegen Gladio kämpft. Da Tali für ihn keine Herausforderung war, sollen wir nun gegen ihn antreten. Er verwendet Zubat Lvl. 17 und Typ Null Lvl. 18. Als Belohnung für den Sieg schenkt uns Tali drei Beleber. Beim Farmer liegen einige Beeren herum, die nur darauf warten, mitgenommen zu werden. Im Pokémon-Center erhalten wir eine Quest von dem Forscher ganz links: Fang ein Barschwa. Außerdem möchte ein Trainer sein Frubberl gegen ein Yorkleff tauschen. Der Angler auf der rechten Seite beschenkt uns mit dem Item Angriffsplus.

Plätscherhügel

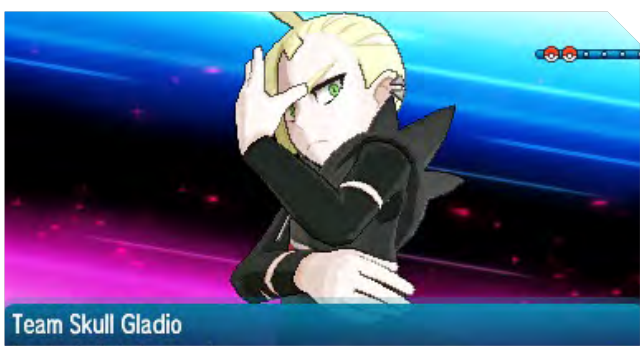
Beim Plätscherhügel wartet bereits der hiesige Captain namens Tracy auf uns, dem wir folgen. Aber zuerst nehmen wir noch einen herumliegenden Netzball mit. In dem hohen Gras bietet sich uns gleich die Möglichkeit, ein Yorkleff für den Tausch zu fangen. Tracy erklärt uns nun unsere Aufgabe: Wir sollen den Wasserwirbel im See erkunden. Dies erledigen wir mithilfe des neuen Pokémobil-Funks, den wir von Tracy erhalten haben. Damit können wir ab sofort auf dem Rücken von Lapras surfen. Doch bevor wir den Wirbel untersuchen, biegen wir kurz nach links ab, um dort das Item X-Spezial einzusacken. An Land auf der linken Seite des Sees finden wir einen Beleber und im Anschluss treffen wir im Wirbel selbst auf das Pokémon Lusardin. Nun folgen wir dem Weg, denn dort wartet Tracy auf uns. Im zweiten Abschnitt gehen wir auf der rechten Seite an Land und folgen dem hohen Gras, wo die TM55 Siedewasser verborgen liegt. Sobald wir das Tor passiert haben, gehen wir nach links und finden dort einen Hypertrank. Auf dem Wasser treffen wir auf den Herrscher dieser Prüfung, der ein riesiger Lusardin in Schwarmform Lvl. 20 ist. Als Belohnung für den Sieg über den Herrscher erhalten wir von Tracy einen Z-Kristall des Typs Wasser. Außerdem zeigt sie uns eine überragende Pose zur Aktivierung und stattet uns mit einer Angel und zehn Tauchbällen aus, die zum Fangen von Pokémon an der Angel geeignet sind. Als nächstes stellt uns Kiawe im Wela-Vulkanpark vor eine Prüfung. Tracy hat sich derweil um die Mogelbäume gekümmert, die uns den Weg blockiert haben. Wir müssen nur noch mit ihnen interagieren und dann gehen sie auch zurück zum Dome Royale. Von dem Kind direkt daneben erhalten wir übrigens ein Zauberwasser.

Route 6

Gleich am Anfang finden wir einen Supertrank auf der linken Seite. Hinter dem hohen Gras, in dem sich der Züchter befindet, gelangen wir zur Ohana-Farm, wo die TM88 Schlafrede liegt. Auf dem Weg nach unten treffen wir auf ein paar Rüpel von Team Skull, die mal wieder Ärger verursachen. Gleich im Anschluss machen wir Bekanntschaft mit Hap'u und ihrem Pampross. Sie empfiehlt uns, am Battle-Royale teilzunehmen. Ein bisschen weiter unten sehen wir Steine, die wir mithilfe von Tauros zertrümmern können, um so an einen Sonderbonbon ranzukommen.

Avenue Royale

Auf der Avenue-Royale gehen wir erst einmal nach oben, denn dort befindet sich eine Nische in der Wand, hinter der ein Hyperball liegt. Im Inneren des Parks sehen wir eine weitere Zygarde-Zelle in der oberen linken Ecke. Beim Restaurant liegt bei der rechten Sitzbank ein weiterer Sonderbonbon. Wenn wir ins Schnäppchenparadies gehen, erhalten wir zudem als Begrüßung Coupons zum Einkaufen. Vom Beerenverkäufer gibt's eine Tamotbeere. Wenn wir dem Hypno eine Geldspende von 1.000 Poké-Dollar geben, erhalten wir hingegen als Geschenk die TM44 Erholung. Das vor kurzem von uns gerettete Driftlon überreicht uns eine Limonade. Außerdem hat der linke Kassierer eine Aufgabe für uns, sobald wir bessere Trainer geworden sind. Hier im Schnäppchenparadies selbst können wir alle möglichen Arten von Items kaufen. Dabei verkauft uns jeder einzelne Kassierer unterschiedliche Gegenstände. Von Pokébällen bis hin zu einer Skurilloskulptur ist alles vertreten. Es lohnt sich hier einzukaufen, denn dank der Coupons bekommen wir die Hälfte des Preises zurückerstattet. Also können wir uns hier am günstigsten mit Pokébällen eindecken. Nun begeben wir uns in das Innere des Dome-Royales. Dort treffen wir auf Mask Royale (der in Wirklichkeit Professor



Gladio ist eine der führenden Persönlichkeiten in Team Skull. Als Begrüßung dürfen wir gleich einmal gegen ihn antreten.

Die erste Prüfung auf der Insel Akala findet beim Plätscherhügel statt. Captain Tracy überwacht das Ganze und erklärt uns, was wir tun müssen.

Das Herrscher-Pokémon der ersten Prüfung ist ein riesiges Lusardin in Schwarmform, das uns angreift, sobald wir den letzten Sprudel erkunden.

Im Battle-Royale-Dome können wir gegen andere Trainer antreten. Dies empfiehlt sich aber erst später, da die Pokémon alle Lvl. 50 sind.

Kukui ist), Tali und Gladio. Gegen diese drei sollen wir einen Testkampf abhalten. Hierbei kämpft jeder gegen jeden, wobei die Level der gegnerischen Pokémon nur auf Stufe 19 sind. Wir haben also leichtes Spiel, wenn wir unser stärkstes Pokémon an erster Stelle haben. Nach dem Sieg erhalten wir zur Abwechslung nichts, da dies nur ein Testkampf war. Captain Kiawe hat unseren Kampf beobachtet und erwartet uns im Wela-Vulkanpark. Am Battle Royale sollten wir allerdings nicht teilnehmen, da unsere derzeitigen Pokémon einfach keine Chance gegen die anderen hätten. Denn alle anderen Kontrahenten verwenden Pokémon auf Level 50. Im Dome Royale können wir die gewonnenen GP gegen tolle Preise eintauschen. Sie sind sehr nützlich für das Kämpfen, da sie dem Pokémon zum Tragen gegeben werden können. Diese haben verschiedene Effekte, welche den Kampf zu unseren Gunsten entscheiden können. Beispielsweise können wir verschiedene Attacken durch das bloße Tragen solcher Items verstärken. Nun verlassen wir aber den Dome-Royale und gehen auf die Route 7 und anschließend zum Wela-Vulkanpark.

Wela-Vulkanpark

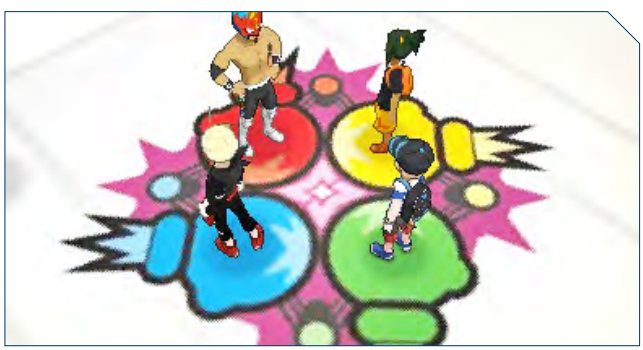
Bei Route 7 angekommen, gehen wir direkt nach links zum Wela-Vulkanpark weiter. Auf der Anhöhe direkt am Eingang können wir uns zunächst einen Hypertrank schnappen. Captain Kiawe erwartet uns auf der Spitze des Berges (Wela-Vulkanpark Herrscherbereich), um dort seine Prüfung abzulegen. Diese ist anders als alle anderen, denn wir sollen Tänze voneinander unterscheiden und aufzeigen, was an den Posen anders ist. Beim ersten Tanz steht das Knogga in der Mitte verkehrt. Gleich darauf attackiert uns das Knogga Lvl. 18. Bei der nächsten Tanzpose passt der Wanderer nicht ins Bild. Dieser fordert uns dann mit seinem Magmar Lvl. 19 heraus. Nun beginnt die letzte Tanzeinlage. Diesmal nehmen wir die Antwort „Das Herrscher-Pokémon“, das uns nun im Kampf begegnet. Es ist ein Amfira Lvl. 22, das auch wieder Verstärkung rufen kann. Deshalb ist es vorteilhaft, das Amfira schnell zu besiegen. Amfira selbst ist ein Gift-Feuer-Pokémon, deshalb eignen sich hier Boden-Attacken besonders gut. Zur Feier des Sieges gewährt uns Kiawe ein Pyrium Z, das Feuer-Attacken verstärkt, sowie zehn Flottbälle. Außerdem können wir nun auf einem Glurak fliegen, um so an bereits besuchte Orte leichter zurückzukehren. Nun laufen wir nach links und steigen den Berg hinab. Dort finden wir eine Zygarde-Zelle in einem der Büsche, sowie das Item Holzkohle. Wir folgen dem Weg und finden auf einem Abstieg die TM39 Felsgrab. Des Weiteren können wir an dieser Stelle wieder ein Foto schießen. Wenn wir eine Gesamtbewertung von 1.500 haben, wird unser Fotoapparat automatisch auf die Version 2.0 geupgradet. Durch das Upgrade ist es uns nun möglich, beim Fotografieren die Zoomfunktion zu verwenden. Weiter auf dem Pfad finden wir einen Feuerheiler. Da wir die Prüfung von Kiawe bestanden haben, können wir nun auch durch den Tunnel bei Route 7 gehen, um zu Route 8 zu kommen, die zum Schattendschungel von Captain Maho führt.

Route 8

Bei dem Wasser ist eine Angelstelle. Dort können wir uns zwei Perlen, sowie eine Riesenperle herausfischen. Wenn wir der Straße folgen, sehen wir oben vor der Treppe etwas glitzern. Dabei handelt es sich um eine weitere Zygarde-Zelle. In dem neuartigen Gebäude befindet sich die Aether-Foundation. Von dieser erhalten wir eine Quest: Wir sollen ein Velursi auf Route 8 fangen. Als wir die Straße weitergehen, spricht uns ein Typ namens Achromas an, der uns die TM43 Nitroladung übergibt. Hinter dem Gebäude der Aether-Foundation liegt eine Riesenperle und links neben dem Trainer auf dem Hügel erhalten wir einen Hypertrank. Genau gegenüber davon im unteren Gebüsch liegt das Item Wundersaat. Oben liegen hinter dem hohen Gras ein Hyperball und mehrere Beeren. Rechts beim Fossilienlabor finden wir hinter dem Wohnmobil zudem einen Donnerstein. Mit solch einem Evolutionsstein lassen sich Pokémon, wie zum Beispiel das ausgebrütete Evoli weiterentwickeln. Bei dem Motel liegt links dann noch ein Tauchball und am Wasser können wir unser Lapras rufen, um damit zu surfen. Unter der Miniinsel befindet sich im Nass zu guter Letzt ein Wasserstein.

TEIL ZWEI FOLGT

Wie es weitergeht, verraten wir euch nächste Ausgabe im zweiten Teil unserer Komplettlösung.



Bei einem Testkampf im Dome-Royale kämpfen wir in einem jeder-gegen-jeden-Match mit Mask Royale, Tali und Gladio.

Bei der Prüfung von Captain Kiawe sollen wir die verschiedenen Tanzposen voneinander unterscheiden.

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

KOLUMNE

von Lukas Schmid

MARIO UND LINK SWITCHEN IHRE SPIELE DIE RELEASE-TERMINE?

Laut Gerüchten soll *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* erst Anfang des Sommers erscheinen und stattdessen das neue *Super Mario* das Launch-Line-up anführen. Was ist dran – und was wären die Auswirkungen?

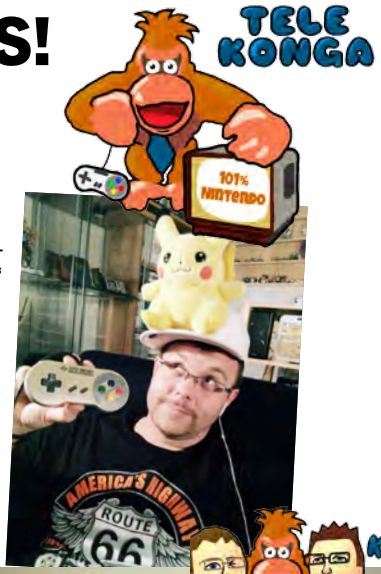
Spätestens nach der Ankündigung, dass Switch im März 2017 erscheinen und *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* neben Wii U auch für Nintendos neue Konsole umgesetzt wird, galt es als fix: Links Open-World-Abenteuer kommt zum Launch, darum auch die ursprüngliche Verschiebung um weit mehr als ein Jahr. Nun jedoch berichten bis dato gut unterrichtete Quellen, dass es eventuell erst im Mai oder Juni so weit sein könnte – stattdessen kommt das noch namenlose und nur in wenigen Sekungen präsentierte neue *Super Mario*-Spiel zum Switch-Start. Wirkt unwahrscheinlich? Nun, eigentlich nicht. Klar kann es sein, dass *Breath of the Wild* schlicht noch nicht fertig ist. Ich vermute jedoch strategische Überlegungen hinter diesem – ähem – Switch. Erstens: So beliebt die *Zelda*-Reihe ist, ist sie keineswegs ein solches Zugpferd wie *Mario*. Zweitens: Nur wenige Monate vor dem Switch-Release erscheint *Super Mario Run* für iOS, vermutlich einige Wochen später auch für Android. Angesichts der Tatsache, dass *Pokémon Go* die Marke dermaßen belebt hat, dass sich *Pokémon Sonne* und *Mond* zu den am schnellsten verkauften Serien-Ablegern aller Zeiten (!) gemausert haben, erhofft sich Nintendo hinsichtlich *Mario* eventuell einen ähnlichen Effekt beim neuen *Mario*-Jump&Run für Konsole – und damit einhergehend eine deutliche Steigerung der Switch-Absätze. Drittens: Während man ein durchschnittliches *Mario*-Abenteuer relativ schnell durchspielen kann, wird das neue *Zelda* massiv Zeit verschlingen – worunter die Verkäufe anderer Switch-Starttitel leiden könnten. Ich halte die neuen Gerüchte also für durchaus wahrscheinlich und sinnvoll. Und ein paar Monate mehr Wartezeit sind jetzt auch schon egal.

Euer Lukas

LESERPOST

NINTENDO-UNTERHALTUNG VON FANS FÜR FANS!

Nein, an dieser Stelle gibt es definitiv NICHT Donkey Kong zu sehen, bitte gehen Sie weiter!



Hallo Lukas!

TeleKonga hier! TeleKonga? Wer ist das? Wir sind zwei „ältere“ Nintendo-Veteranen (zusammen kommen wir auf knapp 50 Jahre Nintendo-Zockerfahrung), welche sich unter der Obhut unseres Maskottchens „Kalle“ (Ähnlichkeiten zu realen Affen sind rein zufällig) mit Nintendo-Kram beschäftigen. In Zeiten, wo Youtube von Let's-Playern überflutet ist, versuchen wir doch tatsächlich auch noch einen kleinen Platz dort zu finden. Das ist eine große Herausforderung, aber wir wollen trotzdem dran bleiben und sehen es als gemeinsame Erweiterung unseres Hobbys. Am 02.07.2016 sind wir auf Youtube, Instagram, Twitter sowie unserer Homepage online gegangen. Aktuell haben wir neben Let's Plays auch einige Unboxings und Specials im Angebot. In der „Rumpelkammer“ z. B. haben die Zuschauer ein Mitspracherecht und die Outtakes erwähnen wir auch noch am Rande … Als N-ZONE-Leser der ersten Stunde war klar, dass wir uns irgendwann bei euch melden. Vielleicht findet sich ja etwas Platz in einer kommenden Ausgabe der N-ZONE. Darüber würden wir uns sehr freuen und geehrt fühlen! Unser Ziel: Die Faszination um Nintendo zu vermitteln. Locker-lustig-leichte Unterhaltung für Nintendo-Fans abseits der hart umkämpften Let's-Player-Szene – frei von Werbung :-) Klickt doch ruhig mal rein unter *www.telekonga.de*! Viele Grüße und weiterhin viel Erfolg mit eurem Magazin senden euch

Martin, Tobi und Kalle

Lukas: Na, das teile ich doch nur zu gerne mit unseren Lesern – also, liebe Nintendo-Freunde, alle ab auf *www.telekonga.de* :-)!

DIE SUPER-MARIO-MAKER-BASTELECKE

Basteln, bis die Pilze fliegen: An dieser Stelle veröffentlichen wir ab sofort ID-Codes der *Super Mario Maker*-Levels unserer Leser, damit andere Pilzkönigreich-Bauer diese genießen können!

Level von Jonas

4 Challenges E3E2-0000-02C4-7D73

Habt ihr auch Levels, die ihr mit den Lesern der N-ZONE teilen wollt? Sendet einfach die IDs sowie die Namen der Levels an lukas.schmid@computec.de! Bitte beschränkt euch jedoch auf maximal zehn Levels auf einmal!

Am 07. Januar veranstalten wir auf unserer Facebook-Fanpage ein *Super Smash Bros.* für *Wii U*-Turnier! Alle Infos zur Teilnahme findet ihr dort!

Schaut vorbei und meldet euch an in der N-ZONE-Community unter: www.facebook.com/nzonesuperliga

DAS N-ZONE-WETTBÜRO

DARUM GEHT'S IM WETTBÜRO: Wir geben euch eine Aufgabe vor: Mal müsst ihr euch verkleiden, mal was basteln, mal euer schreiberisches Talent unter Beweis stellen oder sonstwie kreativ tätig werden. Meistens, aber nicht immer haben die Ausgaben dabei einen Nintendo-Bezug. Wenn jemand die Vorgaben erfüllt, muss Lukas sich zum Affen machen!

DIE LETZTE WETTE:
Na, was war denn da los? Tatsächlich hat sich kein einziger Teilnehmer für unsere letzte Wette gefunden! Dabei waren unsere Vorgaben doch wirklich nicht allzu schwer – ihr musstet euch lediglich wie Link aus *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* verkleiden und in ansprechender Szenerie ablichten. Eine coole Belohnung für den Gewinner hatten wir auch noch im Angebot – und Lukas hätte sich in lasziver Pose ablichten lassen müssen! Nun gut, wir verstehen ja irgendwie, dass das wirklich keiner sehen will …

Wer will, dass sich Lukas wie Cosplayerin Kim verkleidet, nimmt diesmal an unserer Wette teil!

DIE AKTUELLE WETTE
Wir glauben nicht, dass es keinen Leser gibt, der unsere Wettbedingungen erfüllen kann! Darum versuchen wir es noch einmal mit denselben Wettbedingungen. Nehmt teil! Wie ihr seht, ist die Chance, zu gewinnen, sehr groß! Nun, zumindest glauben das die meisten Mitglieder der N-ZONE, denn Lukas wettet, dass es keinen Leser gibt, der folgende Voraussetzungen erfüllt und ein Bild davon anfertigt: Ihr verkleidet euch als Link aus *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. Wichtig ist, dass ihr einen Bogen (oder etwas Ähnliches) in der Hand haltet und euch auf einer weiten Fläche mit Bäumen im Hintergrund befindet, welche die offene Welt des Spiels repräsentiert. Für coole Posen gibt's Extra-Punkte! Irrt Lukas sich, so stellt Lukas die Cosplay-Bilder von Leserin Kim aus der letzten Ausgabe nach (siehe Bild links) und ihr dürft euch darüber schlapplachen!

Der Gewinner erhält zudem eine coole Aufbewahrungsmöglichkeit für DS- und 3DS-Spiele im Design eines Fasses aus der Serie. Einsendeschluss ist der 2. Januar 2017. Schickt uns eure Einsendung an lukas.schmid@computec.de. Viel Erfolg beim Raten!

Mit freundlicher Unterstützung von

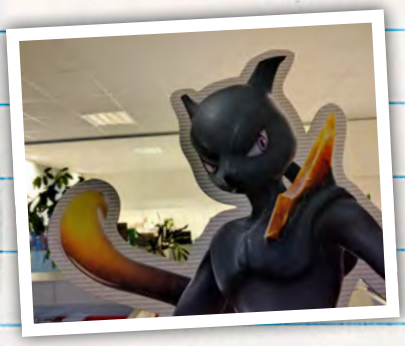
N-ZONE-REDAKTIONSTAGEBUCH

HEFTERSTELLUNG IM SCHATTEN DER TASCHENMONSTER

WOCHE 1

~~Lukas hatte nichts zu tun~~ Lukas hatte nach der Fertigstellung der letzten N-ZONE eine kurze Verschnaufpause und bemerkte, dass sein Schreibtisch dringend mal wieder eine Grundreinigung samt Neuordnung benötigte. Das Ergebnis stundenlangen Schaffens seht ihr hier. Interessant: Kurz darauf folgten mehrere Kollegen im Büro seinem Beispiel und brachten ihre Tische ebenfalls auf Vordermann – Nachmacher!

WOCHE 2

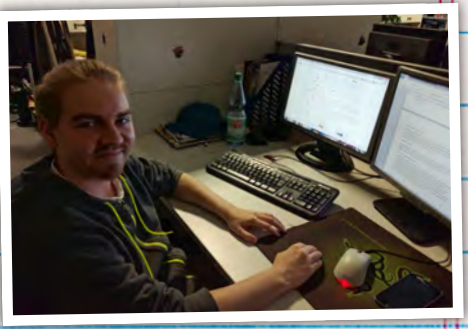


Nach der großen Vorschau in der letzten Ausgabe stand diesmal der Test zu *Pokémon Sonne & Mond* an – und sorgte im Büro für exzessives Taschenmonster-Fieber. Sogar Marco, welcher der Serie mehrere Jahre die kalte Schulter gezeigt hatte, war diesmal an Bord. Nur Lukas war ein Spielverderber und verzichtete dankend – dafür gab es böse Blicke von Pikachu, Mewtu und Co.

WOCHE 3

Einige Leser haben es vielleicht schon mitbekommen: Im N-ZONE-Team gab es in den vergangenen Wochen einige kleine Verschiebungen, jedoch alle hin zum Positiven. So ist Kollegin Katharina Reuß ab sofort wieder deutlich öfter im Heft präsent und steuert diesmal unter anderem die Tests zu *Super Mario Maker* für Nintendo 3DS und *7th Dragon II – Code: VFD* bei. An dieser Stelle ein Dankeschön an die Teilnehmer des ersten Komic-Wettbewerbs in der Interaktiv-Rubrik, die uns mit ihren kleinen Kunstwerken den Arbeitsalltag versüßten!

WOCHE 4



Und auch dieser sympathische junge Mann greift uns derzeit hilfreich unter die Arme – Praktikant Alexander Grillenberger durfte unter anderen schon Kaffee kochen, unsere Autos waschen, den Büroboden kehren und uns huldigen. Oh, und ein paar tolle Texte hat er auch verfasst.

DAS N-ZONE-COVER-RATEN

Wer weiß, was sich dahinter versteckt? Wir zeigen euch den Ausschnitt eines Spiele-Covers aus der langen Geschichte der Nintendo-Konsolen. Eure Aufgabe: Erraten, um welches Spiel es sich dabei handelt!

Wir denken, es war eine gute Idee, das Cover-Raten als eigene Rubrik auszulagern, denn erneut war der Zuspruch enorm! Eine ganze Latte an Leuten hat erraten, dass es sich bei dem Ausschnitt um *Billy Hatcher and the Giant Egg* für den Nintendo Gamecube handelt! Der per Zufall ausgeloste Gewinner ist **Niklas Nowak**! Aber auch **Jerzy Kubis**, **Patrick Schlief**, **Pascal Engels**, **Martin Genzmer**, **Marcel Liebig**, **Armin Riedmiller**, **Samie Dif**, **Sascha Kinast**, **Marco Maruschke**, **Leo Brouwers**, **Matthias Michalski**, **David Müller**, **Johannes Dunkel**, **Andreas Rotzoll**, **Sidney N.**, **Marc-Philip Junge**, **Andi Hammerl** und **David Jager** hatten die richtige Lösung parat!

Na, und was verbirgt sich diesmal hinter dem Ausschnitt? Als Hinweis verraten wir – nichts! Da müsst ihr schon von ganz alleine draufkommen!

Schickt uns eure Antwort bis zum **2. Januar 2017** an **lukas.schmid@computec.de**! Der Gewinner – bei erwartbaren mehreren Einsendungen wird dieser per Zufall gewählt – erhält einen kleinen Überraschungspreis! Die Namen aller Teilnehmer mit der korrekten Antwort werden zudem an dieser Stelle abgedruckt!

Hach ja, damals ...

Jetzt wird's nostalgisch: Marco schwärmt von besonderen Momenten und Spielen in seinem Zockerleben – und lädt unsere Leser dazu ein, ihm ihr ganz persönliches Erlebnis zu schildern!

N-ZONE: Wow, das ging schneller als erwartet: Schon zwei Tage nachdem die neue N-ZONE-Ausgabe im Handel lag, trudelte die erste Antwort-Mail zu unserer neuen Rubrik ein – und das auch noch aus dem Ausland! Olivier Watroba aus Belgien hat nun als erster Leser die Ehre, seine persönlichen Erfahrungen zu *Secret of Mana* in der N-ZONE zu Papier zu bringen.

Hi, Marco!

Eure neue Interaktiv-Rubrik begrüße ich, und da sie sogleich mit einem meiner absoluten Lieblingsspiele auftrumpft, muss ich einfach in die Tasten greifen!

Allein schon das charakteristische Geräusch des Mana-Drachen, wenn das Nintendo-Logo erscheint, gefolgt von dem eindrucksvoll in Szene gesetzten Titelbild ließen mich (übrigens ebenfalls Heiligabend 1994!) erahnen, dass ich es hier mit etwas ganz Großem zu tun hatte, nämlich einem Videospiel-Epos, das seinesgleichen sucht. Verrückt (und gleichzeitig wunderschön), dass so viele Menschen weltweit ein und demselben Hobby frönen, und das mitunter auch noch zum selben Zeitpunkt!

Der kurze Vorspann weiß auch heute noch zu gefallen, allen voran der stimmungsvolle Schlusssatz („Das alles ist schon lange her. Vielleicht viel zu lange … vielleicht …"); noch ein traumähnlicher Soundeffekt obendraufgepackt und schon finde ich mich im Lande Mana wieder, einer der wunderschönsten Videospiellandschaften, die je geschaffen wurden, und ich bin durchaus mit Open-World-Titeln wie *Skyrim* oder *The Witcher 3* vertraut! Wo wir schon bei Soundeffekten sind: In keinem anderen Game sind die Hintergrundgeräusche dermaßen in meinem Gedächtnis verwurzelt wie in *Secret of Mana*, vor allem der dezente Klingelton, wenn man seine Waffen bzw. Zaubersprüche aufgepowert hat. Gott, was hab ich jenem Geräusch jedes Mal entgegengefiebert!

Damit wäre ich allerdings auch schon beim größten Kritikpunkt angelangt, den ich bei diesem Spiel anzubringen hätte: Es

artet schon nahezu in Arbeit aus, jede einzelne Waffe – sind reichlich vorhanden – bzw. jeden einzelnen Zauberspruch auf ein vernünftiges Niveau zu heben. Sicher, irgendwann wird man mit grafisch beeindruckenden Effekten entschädigt (meine erste Level-8-Hadesgranate mutete zunächst ob ihrer ellenlangen Animation wie ein Bug an), aber ob das wirklich die Mühe wert war, wage ich zu bezweifeln. Schließlich hat man zu diesem Zeitpunkt bereits das Ende des Spiels vor Augen.

Als eingefleischter Fantasy-Fan gefallen mir des Weiteren die netten Anspielungen auf bekannte Helden-Epen wie die Artus-Legende sowie Naturreligionen wie den polynesischen Glauben an eine übernatürliche Macht, die allen Lebewesen innewohnt und sowohl zum Guten als auch zum Bösen wirkt.

Allen Unkenrufen zum Trotz spreche ich mich auch FÜR die deutsche Übersetzung aus, die dem Ganzen einen selbstironischen Stempel aufdrückt. Warum nicht? Gut dosierte, anachronistische bzw. postmoderne Querverweise à la „Die Lindenstraße fängt gleich an!“ sind meiner Ansicht nach okay und lockern die Handlung etwas auf. Überhaupt kommen die Dialoge in *Secret of Mana* keineswegs hölzern daher, insbesondere die bissigen Kommentare des Mädchens und der Koboldin stechen aus der Masse an 08/15-Rollenspiel-Dialogen hervor.

Grafisch macht das Modul ebenfalls eine gute Figur, ob man an die Nebelschwaden über dem Hexenwäldchen denkt oder an die Mode-7-Spielereien bei den Canoni-Brüdern. Mich persönlich hat die bunte Farbpalette nicht sonderlich gestört, aber das ist wohl Geschmackssache. Vielleicht doch noch ein paar kleine Kritikpunkte, dann bin ich mit meinem Latein auch „schon“ am Ende. Im Einzelspielermodus kommt es mitunter vor, dass die beiden Protagonistinnen irgendwo „kleben bleiben“ und des Öfteren von Gegnern in die Zange genommen werden – äußerst lästig! Außerdem geht die Mucke bisweilen in die Knie, wenn sich zu viele Sprites auf dem Bildschirm tummeln. Zudem ziehe ich es vor, wenn ein Raum auch nach mehrmaligem Betreten versiegelt bleibt, nachdem ich ihn einmal von sämtlichen Gegnern gesäubert habe. Aber darüber kann man streiten.

Über diese kleinen Schwachstellen sehe ich jedoch gerne hinweg, angesichts der Fülle an guten Einfällen, die einem im Laufe des Spiels geboten werden (Stichwort Ringmenü etc.). Fazit: *Secret of Mana* gehört für mich zum Besten, was das gute, alte SNES und die Videospielwelt im Allgemeinen zu bieten haben. Ein absolutes Must-have!!!
Liebe Grüße aus Ostbelgien,

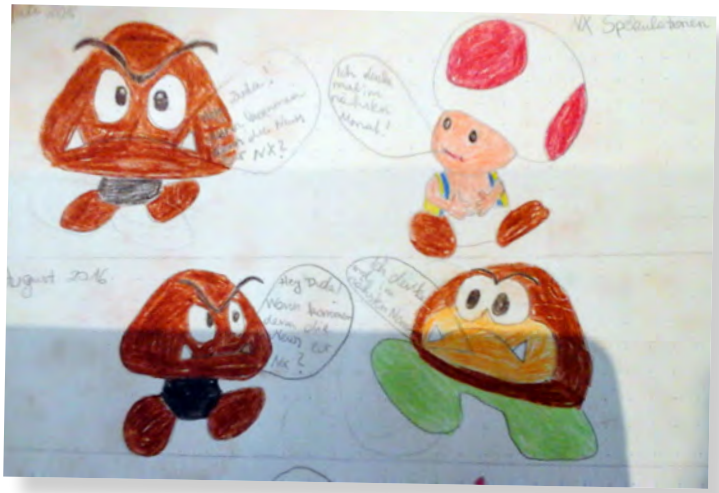
Oli Watroba

N-ZONE: Vielen lieben Dank, Oli! Es ist immer sehr schön zu lesen, dass auch andere Spieler vor so vielen Jahren ähnliche, fast schon identische Erfahrungen mit einem Spiel gemacht haben. Ganz kurz vor Einsendeschluss erreichte uns auch eine Einsendung von Gregor Braun. Der hatte zwar keine so detailreiche Schilderung seiner Spielerlebnisse wie Oli zu bieten, dafür aber ein paar sehr schöne Acryl-Bilder der bekannten Mana-Charaktere. Zudem äußerte sich Gregor noch sehr ausführlich über ein mindestens ebenso bekanntes Spiel: *The Legend of Zelda: A Link to the Past*! Und genau das ist das Spiel, über das wir in der kommenden Ausgabe breitflächig nostalgieren werden! Sofern ihr euch daran beteiligen wollt, schreibt doch einfach fix eine E-Mail an marco.cabibbo@computec.de und lasst die anderen Leser der N-ZONE daran teilhaben! Einsendeschluss ist Montag, der 2. Januar 2017!

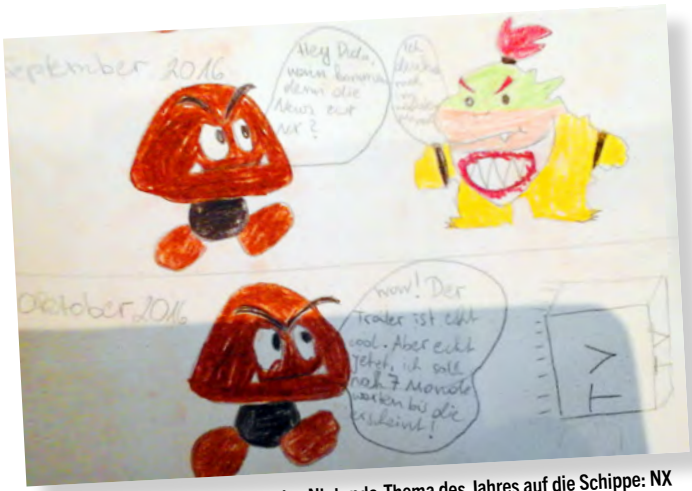
Der gute Gregor äußerte sich zwar nicht ausführlich zu *Secret of Mana*, schickte uns dafür aber ein paar schöne Fotos seiner Acryl-Bilder zu. Hübsch, oder?

KATHAS KOMIC-WETTBEWERB

Nicht erst seit *Super Mario Maker* wissen wir: Es macht Spaß, kreativ zu werden! Und Gewinne gibt es auch noch!



Nicolas Kovacevik aus Wien hat es gerade noch geschafft, am Gewinnspiel teilzunehmen und mit seinem Comic im Heft zu landen!



Gumba nimmt in Nicolas Comic das Nintendo-Thema des Jahres auf die Schippe: NX und die scheinbar ewig währende Informationsdurststrecke zur neuen Konsole.

Christina Schäfer hat sich der Linientechnik bedient und bei diesem abstrakten Kirby-Kunstwerk den Stift kein einziges Mal abgesetzt! Tolle Leistung!

Danke, danke, danke an all die Comic-Künstler, die ihre Werke mit uns geteilt haben! Bei so viel geballter Kreativität ist es mir nicht leicht gefallen, mich für einen Gewinner zu entscheiden. Aber es muss eben sein! Ich verkünde hiermit: Der glückliche Preisträger ist Tim Schmidt aus Zeitz mit seinem Werk „Steiniges Missverständnis“! Liebe restliche Teilnehmer, seid bitte nicht traurig, die nächste Aufgabe kommt sogleich: In der nächsten N-ZONE würde ich gerne auf einem selbst gemalten Bild oder in einem Comic sehen, wie Langohr Link eurer Meinung nach seine Freizeit verbringt. Natürlich könnt ihr auch dieses Mal wieder etwas gewinnen, drei verpackte Rabbids-Sammelfiguren sowie ein kleiner *Splatoon*-Squid-Anstecker warten auf einen neuen Besitzer. Schickt eure Einsendungen in die Redaktion oder sendet sie mit dem Stichwort „Komic“ im Betreff an katharina.reuss@computec.de. Ich freue mich schon auf eure Kunstwerke!

Der Einsendeschluss ist der 2. Januar 2017. Ich wünsche euch viel Erfolg und natürlich viel Spaß! **Katharina Reuß**

In Tim Schmidts Gewinnercomic ist Mario auf der Suche nach Einnahmequellen, um sich weiterhin das N-ZONE-Abo leisten zu können. Und dann macht ihm auch noch Peach das Leben schwer!

DER PROMII-WETTBEWERB

Beim Promii-Wettbewerb wünschen wir uns ein Bild der Mii-Version eines von uns vorgegebenen Promis. Aber was ist denn da passiert? Beim letzten Mal passierte es das erste Mal seit Bestehen dieser Rubrik, dass es keine Einsendung gab – zu schade!

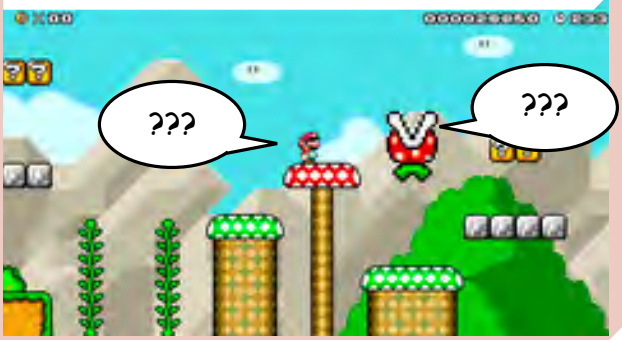
Darum versuchen wir es erneut und bitten euch um die Mii-Version des viel zu früh verstorbenen ehemaligen Nintendo-Präsidenten **Satoru Iwata**. Die unserer Meinung nach beste Einsendung wird wie üblich im nächsten Heft an dieser Stelle abgedruckt!

Einsendeschluss ist der 2. Januar 2017. Schickt uns ein Bild eures Miis in guter Qualität oder den QR-Code an lukas.schmid@computec.de. Werdet kreativ – wichtiger als eine exakte Kopie des Promis ist eine interessante Gestaltung. Wir wünschen euch viel Spaß beim Basteln – und hoffen auf jede Menge Einsendungen!

Sag mal! DER N-ZONE-SPRECHBLASEN-WETTBEWERB

Dieser lustige Vorschlag unseres Lesers Sascha Kinast gefiel uns am besten!

Und jetzt seid ihr dran: Was haben Mario und die schnappwütige Piranhablume auf diesem Screenshot aus *Super Mario Maker* für Nintendo 3DS miteinander auszudiskutieren? Schickt uns euren Text bis zum 2. Januar 2017 an lukas.schmid@computec.de! Der unserer Meinung nach lustigste Text landet wie üblich im nächsten Heft!



BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 12/2016 ALLES SCHIEF

Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die lustigsten, kuriosesten und schlichtweg peinlichsten Fehler des vergangenen Monats findet ihr hier!

Marco hat's verbockt – dafür hat er sich die Mütze mehr als verdient!

• Selten, aber doch passiert's – und Marco schießt den Bock des Monats ab! Wer unsere Leserbriefseiten schon gelesen hat, ist dort über den Leserbrief unseres Lesers Johannes gestoßen, der anmerkt, dass die Firma Tectoy legal in Brasilien Mega-Drive-Konsolen produziert; wir hatten in den News in der letzten Ausgabe geschrieben, dass es sich dabei nicht um offizielle Geräte handeln würde. Dafür gibt es die Bockmütze der Schande!

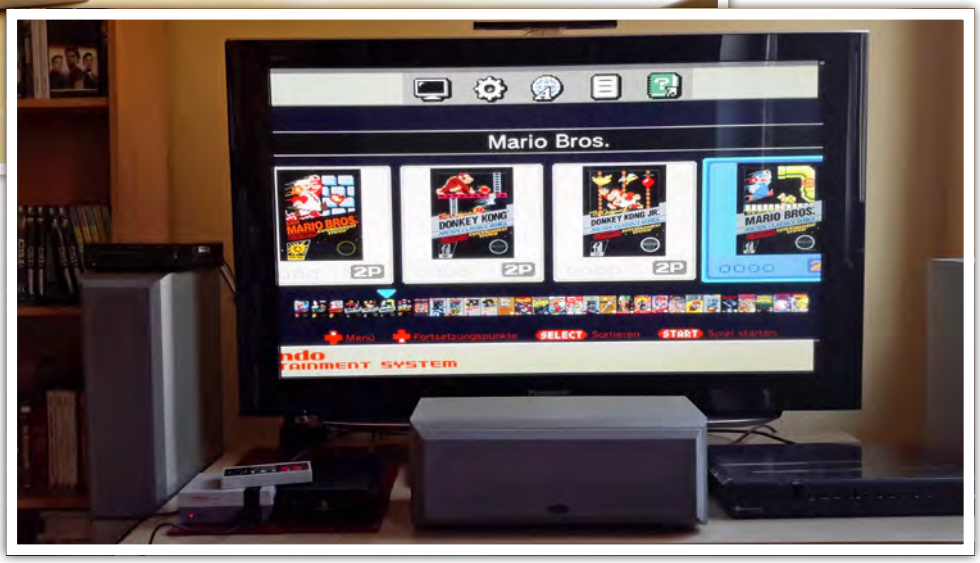
• Ben ist zwar nur noch als freier Mitarbeiter bei uns im Heft unterwegs, das hält ihn aber nicht davon ab, auch den einen oder anderen Fehler abzuliefern. In seinen Tipps & Tricks zu *Skylanders Imaginators* macht er im Kasten „Die Senseis" aus den „Portalen" kurzerhand „Protale". Vielleicht war das aber auch Absicht und er bezog sich auf besonders talentierte Täler, wählte aber den falschen Plural? Oder haben da mal wieder die Illuminaten dazwischengefunkt? Vielen Dank an Leserin Katrin für den Hinweis!

• Unser Leser Timo – nein Tim – war der Gewinner beim ProMii-Wettbewerb in der letzten Ausgabe. Allerdings haben wir den guten Timo – Tim! – im Text kurzerhand zu Tim – falsch, nein, zu Timo! Den er heißt ja Timo, nicht Tim – halt, nein, umgekehrt –, wie er uns in einer Folgemail korrigierte. Vielen Dank! Dieser Fehler wird uns – beziehungsweise Lukas, der's verbockt hat – ganz bestimmt nicht mehr passieren, lieber Timo. Tim. Verdammt!

• Die Terminliste der N-ZONE zu erstellen, ist eine endlose Aufgabe, bei der ständig mit allerlei Terminen jongliert sowie neue Daten und Titel hinzugefügt und alte gelöscht werden. Was nicht so schwer ist, ist die Aufgabe, sie alphabetisch korrekt geordnet zu halten – sollte man meinen. Lukas hat es dennoch geschafft, die beiden Wii-U-eShop-Titel *Gravity+* und *Over My Dead Body (For You)* noch vor die Titel mit A an den Anfang der Liste zu bugsieren. Zudem gibt es bestimmt noch zig andere Fehler in der Liste, die wir teilweise schon monatelang übersehen. Aber wie heißt es so schön? Augen zu und durch!

Habt ihr einen Fehler in einer N-ZONE-Ausgabe entdeckt? Sendet uns eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an lukas.schmid@computec.de!

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!



Leser FIlip ist voll im NES-Mini-Fieber und schickt uns ein Vergleichsbild seines neuen Kleinods mit dem Original-NES. Vielen Dank dafür, lieber Filip!

MINI-LIEBE

Hi liebes N-ZONE-Team,
als Erstes will ich Euch ein großes Lob aussprechen für Eure Arbeit an der N-ZONE. Ich bin Baujahr 1975, mit Nintendo aufgewachsen und ein großer Fan von Nintendos Konsolen und Spielen. Aus diesem Grund bin ich sehr froh, dass es die N-ZONE gibt. So bleibe ich auf dem Laufenden und erhalte jeden Monat die wichtigsten Infos über Nintendos Spiele und Hintergrundinformationen. Ich schreibe Euch zum ersten Mal, um meine mega-große Freude über den Erwerb des NES Mini zu teilen. Ich bin wohl einer der Wenigen, welcher das Glück hatte, das NES Mini zu bekommen. Als ich sie nach dem Kauf in den Händen hielt, freute ich mich wie damals, als ich mit zwölf Jahren das Orginal-NES zu Weihnachten bekommen hatte. Zu Hause habe ich das NES Mini sofort angeschlossen und ausprobiert. Und sofort fühlte ich mich wie anno dazumal. Die drei Monate Wartezeit haben sich gelohnt, habe das NES Mini nämlich zeitig vorbestellt. Die 30 Spiele sind echt top, manche habe ich sogar zum ersten Mal gespielt, fand sie aber trotzdem sehr aufregend. Meine Frage an Euch: Wie wäre es, wenn Ihr mal eine Reportage über die 30 Spiele des NES Mini machen würdet? Wie zum Beispiel Hintergrundinformationen über die Spiele, Tipps und Tricks zu den Adventure-Spielen wie *Castlevania*, *Zelda* und *Zelda II*, *Kirby's Adventure*, *Super Mario Bros.* usw. Ich würde mich sehr freuen, wenn so eine Reportage in dieser oder ähnlichen Art erscheinen würde.

N-ZONE: Hi Filip! Deine Idee ist cool, allerdings behandeln wir ohnehin in unserer Retro-Rubrik seit langer Zeit die unterschiedlichsten Klassiker – viele der Spiele des NES Mini haben wir dort schon untergebracht. Der eine oder andere fehlende Titel aus der Sammlung wird dort in Zukunft definitiv auch noch landen :-)

Euch wünsche ich weiterhin viel Erfolg für die N- Zone-Zeitschrift und macht weiter so, Ihr seid die Besten! Liebe Grüße, Euer Fan **Filip**

KART-OMEN

Hallo liebes N-ZONE-Team,
ich bin schon seit dem NES Nintendo-Fan und Fan eures Heftes seit der ersten Ausgabe, die ich immer noch habe. Ein tolles Heft für jeden Nintendo-Konsolero. Ich habe immer gewusst, dass es für die Switch ein portiertes *Mario Kart 8* mit Neuerungen geben würde. Beziehungsweise habe ich es mir immer erhofft und fest daran geglaubt. Ich habe dazu vor Langem im Miiverse ein kleines Fanprojekt gestartet und schicke ein Bild mit potenziellen neuen *Mario Kart*-Fahrern. Viele Veteranen und Newcomer sind mit am Start. Jetzt wurde King Boo sogar bestätigt. Ich würde mich mega freuen, wenn ihr mein Bild in eurem Heft drucken würdet und wenn ihr sagt, welche neuen Fahrer ihr gerne im Game sehen würdet. Wer Lust hat, kann ja mal auf meiner Seite vorbeischauen. Meine ID ist Trunks-Briefz und da ich immer noch am Bild arbeite, sind vielleicht bis zum nächsten Heft ja bereits weitere Fahrer dabei. Ein paar habe ich nämlich noch auf meiner Liste.

N-ZONE: Hi Sven! Na, da hast du aber völlig richtig gelegen – zumindest wahrscheinlich. Die Bestätigung, dass es sich um einen Port und nicht um ein völlig neues *Mario Kart* handelt, steht ja noch aus. Danke auf jeden Fall für das sehr coole Bild :-)

Ganz, ganz liebe Grüße, **Sven**

HALLOMINARWEEN

Hey liebes N-ZONE-Team,
ihr seid echt klasse, darum wollte ich euch meinen Olimar-Halloweenkürbis nicht vorenthalten. Sorry, dass das Bild so spät

nach Halloween kommt. Ich hoffe, er gefällt euch :) Bald würde ich euch auch noch mal ein Bild von meiner Nintendosammlung schicken, aber erst, wenn ich den Mini NES und Nintendo Switch auch darauf zeigen kann ;)

N-ZONE: Na, dann freuen wir uns schon mal über dein zweites Bild – und ebenso über deinen tollen Nintendo-Kürbis :-)

Viele Grüße, **Daniel Schütz**

ITALO-eSHOP

Hallo liebe N-ZONE-Redaktion,
erst einmal Daumen hoch für die tolle Arbeit, die ihr jeden Monat leistet! Ich bin Halbitaliener (Ciao Marco!) und besuche somit meine Mutter ab und zu in Italien. Ich hab den Wii-U-eShop-Titel *Ittle Dew* dank eurer Reportage über Spieleübersetzungen in der N-ZONE Nr. 234 entdeckt und wollte mir das Spiel irgendwie besorgen. Soweit ich weiß, wurde das Spiel unter anderem in Italien, aber nicht in Deutschland veröffentlicht. Würde es klappen, wenn ich bei einem meiner Besuche die Wii U nach Italien mitnehme und das Spiel einfach dort herunterlade, oder würde es wegen meines deutschen Accounts scheitern?

N-ZONE: Hi Mirko! Das klappt leider nicht – ist aber zum Glück auch überhaupt nicht notwendig: Du musst einfach nur die Region in den Systemeinstellungen deiner Konsole auf ein europäisches Land umstellen, in dem *Ittle Dew* erschienen ist, und dir eine neue Nintendo ID zuteilen lassen. Anschließend lädst du das Spiel im entsprechenden regionalen eShop runter, wechselst wieder zu deinem deutschen Account und kannst es dann ganz normal spielen.

In der Datenverwaltung der Wii U habe ich entdeckt, dass die Spielstände einiger Spiele in zwei verschiedene Dateien gespeichert werden. Eine ist die normale Datei des Nutzers und die andere ist eine „geteilte" Datei. Wieso passiert das und was ist der Unterschied? Kann man das irgendwie steuern oder einstellen?

N-ZONE: Das hängt ebenfalls mit den verschiedenen Accounts zusammen; geteilte Speicherdaten gelten für alle User und dürften zum Beispiel Update-Daten sein. Ändern kannst du an diesem Umstand nichts, er sollte aber auch kein Problem darstellen.

Muss man einen Mii haben, nur weil man eine Wii U besitzt? Dass bei der Ersteinrichtung man diesen Teil nicht überspringen oder auch nur zeitlich verschieben konnte, hat mich sehr aufgeregt. Ich möchte eigentlich keinen Mii auf meiner Konsole, bin aber gezwungen, einen zu kreieren. Geht es bei der Anmeldung auch anders oder ist es wirklich ein Pflichtpfad? Wird es bei der Nintendo Switch auch so sein?

N-ZONE: Sorry, aber um einen Mii kommst du auf der Wii U nicht herum :-/ Wie das auf der Switch geregelt sein wird, ist derzeit noch nicht bekannt.

Ciao Belli und vielen Dank im Voraus, **Mirko**

ZELDA-ZORN

Hallo liebe N-ZONE-Redaktion,
ich habe in der Ausgabe 10/2016 euren Test zur Virtual-Console-Version von *Zelda: Skyward Sword* gelesen, kann aber eure Wertung zum Spiel nicht nachvollziehen. Der damalige Redakteur hat zum Release *Skyward Sword* im Test satte 93% gegeben, was schon ein sehr krasser Unterschied zu euren jetzigen 6 Punkten ist. Ich habe es auf der Wii sehr gern gespielt und als *Zelda*-Fan ist es auch eines meiner Lieblingsteile, somit bin ich mit eurer Wertung alles andere als glücklich. Was die Steuerung angeht, hatte ich nie Probleme und die Grafik sieht auch heute noch sehr schön aus, ist halt ein etwas anderer Look …

N-ZONE: Nun, wie du richtig sagst, hat damals ein anderer Redakteur das Spiel getestet. Lukas, der beim damaligen Artikel einen Meinungskasten beigesteuert und es diesmal getestet hat, hat es übrigens damals schon kritisiert – und sagt ja selbst, dass es trotz allem ein ganz gutes Spiel ist. Zusätzlich ist das Spiel samt Bewegungssteuerung unserer Meinung nach einfach massiv schlechter gealtert als andere Teile der Reihe, und dass die allgemeine Meinung zum Spiel trotz der zum Release oft sehr guten Wertungen heutzutage eher negativ ist, hast du wahrscheinlich auch schon mitbekommen. Die grundsätzlichen spielerischen Defizite wie die Linearität und das Backtracking erörtern wir ja im eShop-Test.

Nun aber genug Kritik :) Ich bin schon lange auf der Suche nach fehlenden N-ZONE-Ausgaben in meiner Sammlung, mir fehlen fast komplett die Jahrgänge 2008 und 2010, vielleicht kann mir da jemand von den anderen Lesern ja weiterhelfen.

N-ZONE: Na, dann auf, liebe Leser – schreibt uns und wir vermitteln euch :-)

Beste Grüße, **Alexander**

N-ZONE-Leser Sven hat schon lange an einen Release von *Mario Kart* für Switch geglaubt und ein Artwork dazu angefertigt.

Leser Daniel ist offenbar ein Fan von Captain Olimar aus *Pikmin* – und noch dazu ein toller Kürbis-Künstler, Danke für dieses tolle Bild!

SMASH-MISERE

Hallo, liebes N-ZONE-Team!
Ich spiele die *Super Smash Bros.*-Reihe seit dem ersten Teil auf dem N64. Mit den ersten drei Teilen hatte ich bereits jede Menge Stunden Spielspaß. Mein persönlicher Lieblingsteil ist *Brawl* – das leider von vielen Fans verteufelt wird, was ich allerdings überhaupt nicht nachvollziehen kann – mit dem genialen Story-Modus. Als ich dann hörte, dass ein Ableger für die Wii U erscheinen sollte, war ich total aufgeregt – und hinterher bitterlich enttäuscht, muss ich leider gestehen. Und das liegt nicht mal am fehlenden Story-Modus. Das hat ganz andere Gründe:
1. Total verwirrendes Hauptmenü. Bis man sich hier zurechtfindet …
2. Spielmodi wurden total verunstaltet. Klassisch-Modus hat nichts mehr mit den Vorgängern zu tun, Scheiben-Smash wurde komplett entfernt, stattdessen gibt es jetzt dieses belanglose Scheiben-Bomber. Und diese Smash-Tour ist ja wohl der sinnloseste Spielmodus überhaupt. Selbst das Smash-Abenteuer auf dem 3DS fand ich unterhaltsamer!

Conny hat dieses coole Auto entdeckt und uns ein Bild davon geschickt. Falls der Besitzer die N-ZONE liest – melde dich und stelle uns dein Kunstwerk genauer vor! :-)

3. Die Charakter-Auswahl ist so schlecht wie noch nie. Dr. Mario, Dark Pitt, Duck Hunt-Duo … und einfach viel zu viele Schwertkämpfer. In *Brawl* fand ich die Charaktere viel besser gewählt.
4. Die Stages sind auch nicht so der Oberhammer. Besonders enttäuscht bin ich von der *Mario Galaxy*-Stage. Ich meine, es gäbe so viele Orte, auf die man während des Kampfes wechseln könnte (ähnlich wie in der *Mario Sunshine*-Stage), aber nein, es ist immer derselbe öde Ort.
5. Manche Stimmen sind so was von unpassend. Fox etwa hört sich an wie ein vorpubertierender Teenager. Ist jetzt nur subjektiv gesehen, aber mich persönlich stört dieser Umstand ziemlich.
6. Die Meilensteine: Die Aufgaben wurden alle völlig wahllos und uninspiriert reingequetscht. Etwa muss ich mir in Smash-Tour die Statuswerte wieder holen, die mir ein Metroid gestohlen hat, was nur mit viel Glück zu bewältigen ist. Oder ich muss den Klassisch-Modus auf der höchsten Stufe ohne Lebensverlust absolvieren. Wie soll man das denn bitte ohne Goldhammer schaffen?
7. Der für mich größte Kritikpunkt: Das verunstaltete Gameplay. Star KO's sind nur noch zufällig, Edgeguarding und Verwandlungen (Zelda zu Shiek und umgekehrt) sind nicht mehr möglich … Was soll das denn? Dadurch geht einiges an spielerischer Taktik verloren! Auch die neuen Screen-KO's finde ich ziemlich nervig, weil die Charaktere nun viel zu lange am Bildschirm kleben bleiben und so die Sicht auf das Spielgeschehen nehmen. Und es kam nur allzu oft vor, dass ich vor lauter Effekten meine Spielfigur völlig aus den Augen verloren habe, was bei den Vorgängern nie der Fall war.

All diese Tatsachen haben mir so ziemlich die Lust an *Super Smash Bros. für Wii U* verdorben. Man hat irgendwie den Eindruck, dass der Fokus etwas zu sehr auf den Multiplayer gelegt wurde. Zwar ist 8-Player-Smash eine an und für sich nette Sache, nur leider nutzt das einem herzlich wenig, wenn die Freunde (so wie bei mir) nicht gerade um die Ecke wohnen. Sorry, liebe Freunde. Ich habe dem Spiel eine Chance gegeben, aber mir persönlich gefällt es einfach überhaupt nicht.

N-ZONE: Deine Kritikpunkte sind zwar legitim, wir empfinden sie aber nicht als so dramatisch – wenngleich der Redaktions-Lieblingsteil schlechthin weiterhin definitiv *Super Smash Bros. Melee* ist :-) Was finden unsere anderen Leser – gibt es noch jemanden, der vom neuen *Super Smash Bros.* enttäuscht war?

Liebe Grüße, **Bernd**

POKÉ-PROBLEM

Liebes N-ZONE-Team,
bevor ich zu meinen Anliegen komme, zuerst: Ihr seid das beste Magazin der Welt! Erinnert ihr euch noch an meinen blöden *Fire Emblem Fates*-Bug, wegen dem ich euch geschrieben hatte? Damit wird es immer rätselhafter, denn er ist verschwunden … Vielleicht hat es geholfen, dass ich Herrschaft regulär (mit den sechs Prologkapiteln) neu angefangen habe. Inzwischen bin ich bei Kapitel 18 und kann die „Pfad wählen"-Option wieder fehlerfrei anwählen. Alles ziemlich eigenartig …

N-ZONE: Hmmm, seltsam – aber was auch immer dein Problem gelöst hat – wir sind froh, dass es so gekommen ist :-)

Ich habe allerdings noch ein weiteres, relativ dringendes Anliegen wegen der 3DS-Spiele *Pokémon Sonne & Mond*. Mein Bruder und ich, wir haben die Angewohnheit, unsere Editionen mehrfach anzufangen, damit jeder stets alle legendären Pokémon hat. Dies erfordert jedoch, unsere Spielstände hinterher zu löschen. Nun habe ich allerdings bereits das Mampfaxo mit dem Relaxonium Z heruntergeladen und erst hinterher festgestellt, dass ich den Z-Kristall als Original nicht in die andere Edition übertragen kann, da der Z-Kristall beim Tausch verloren geht. Klar habe ich dann noch das Original-Relaxonium, kann dann aber mein Spiel nicht wieder von vorne anfangen, ohne es mitzulöschen. Hier also meine Frage: Gibt es irgendeinen Weg, Z-Kristalle zu tauschen oder wenigstens solche

Unser Leser Bati Madness schickt uns fröhliche Nintendo-Grüße aus New York, wo er und seine Freundin Maren dem legendären Nintendo Store einen Besuch abstatteten und hübsche Bilder anfertigten. Diese drei *Star Fox*-Puppen kennen wir doch noch von der E3-Nintendo-Direct!

Verteilgoodie-Z-Kristalle erneut herunterzuladen? Das Problem ist nämlich auch, dass ich mir eigentlich bewusst war, dass ich diesen Spielstand nicht behalten würde und deshalb habe ich mit Bauz angefangen (den eigentlich mein Bruder um jeden Preis haben wollte!). Und wir nehmen nun mal immer unterschiedliche Starter, um auch möglichst nichts an Starter-spezifischen Events zu verpassen. Wir stehen daher vor dem Dilemma: Entweder verliere ich das Relaxonium Z für immer, damit wir beide alle solchen Events mitbekommen und unterschiedliche Starter wählen können, ODER Ich behalte meinen Spielstand samt Relaxonium und wir spielen dann eben beide mit Bauz. Meine letzte Frage ist daher: Beeinflusst die Wahl des Starter-Pokémon außer Talis Starterwahl noch irgendetwas anderes im Spiel, wie das Auftauchen bestimmter legendärer Pokémon, Items oder vergleichbar Wertvollem?

N-ZONE: Wir haben viel recherchiert, aber leider keine Möglichkeit gefunden, den entsprechenden Z-Kristall aufzustöbern, ohne auf Hacking-Tricks zurückzugreifen, die eventuell deinen Spielstand korrumpieren – tut uns leid :-(Immerhin hat unsere zweite Recherche ergeben, dass die Wahl des Starter-Pokémon offenbar keine Auswirkungen auf Items, legendäre Pokémon etc. hat – allerdings machen wir diese Angabe ohne Gewähr. Wenn ein Leser Alex mit seinen Problemen weiterhelfen kann oder Unterschiede festgestellt hat, die sich durch die Wahl des Starter-Pokémon ergeben, möge er sich bitte bei uns melden!

Wir schätzen eure hochkompetente Expertise und euren leidenschaftlichen Einsatz, euren Lesern bei solchen Problemen zu helfen, wirklich sehr. Ohne euch wäre die Gaming-Welt wirklich um einiges ärmer dran. Ich hoffe wirklich sehr, ihr könnt uns erneut bei unseren Problemen weiterhelfen. Liebe Grüße aus Ulm, euer treuester Leser **Alex**

SEGA-KORREKTUR

Hallo liebes N-ZONE-Team,
ich möchte diese Mail nutzen, um zu sagen, dass mir das Lesen eures Magazins immer noch so viel Spaß macht wie beim ersten Mal. Ich finde es schön, dass es in Zeiten des Internets immer noch eine Zeitschrift gibt, die sich um Nintendo dreht. Macht weiter so! Allerdings ist mir in der neusten Ausgabe die News „SEGA erobert Brasilien“ negativ aufgefallen. Dort schreibt ihr, Tectoy sei eine „zwielichtige Firma“, die „eine nachgemachte Version des Mega Drives“ rausbringt, sprich einen Illegalen Bootleg. Dies ist aber falsch, da Tectoy in diesem Jahr die offizielle Lizenz von Sega erhalten hat, das Mega Drive herzustellen. Aber auch schon 1990 vertrieb Tectoy echte Mega-Drive-Konsolen in Brasilien und hielt damit einen großen Anteil des Konsolenmarktes. Sonic und Co. müssten also den Brasilianern schon bekannt sein ;-)

N-ZONE: Hui, Johannes, da ist uns anscheinend ein Fehler unterlaufen! Vielen Dank für deinen konstruktiven Hinweis :-)

Das war eigentlich, was ich sagen wollte. Euch allen noch einen schönen Abend bzw. Tag,
Johannes Dunkel

FRAGERUNDE

Hi Leute :)
Ich bin regelmäßige Leserin eures Magazins und freue mich immer auf alle Artikel über *Zelda*, *Mario*, *Pokémon* und *Splatoon*. Aber jetzt mal Butter bei die Fische, bei mir hat sich mal wieder einiges angestaut ;) Ihr habt euch bestimmt in den Allerwertesten gebissen, weil die News zur Switch erst nach Redaktionsschluss zur aktuellen Ausgabe released wurden xD (ich zumindest hätte mich gefreut, wenn ihr darüber noch hättet in der vorletzten Ausgabe berichten können).

N-ZONE: Das war tatsächlich alles zeitlich relativ doof für unser Magazin – aber in der Ausgabe darauf war ja dann zum Glück alles drin :-)

Wie stehen die Chancen, dass das Artbook „Zelda Arts & Artefacts“ auf Deutsch erscheint?

N-ZONE: Die Chance ist nach aktuellem Stand eher gering. Auf Englisch liegt es aber ab Februar 2017 aus, auch hier bei uns in Deutschland!

2. Gibt es irgendwelche Gerüchte über ein *Luigi's Mansion 3*? Ich würde super gerne wieder auf Geisterjagd mit dem grünen Angsthasen gehen xD

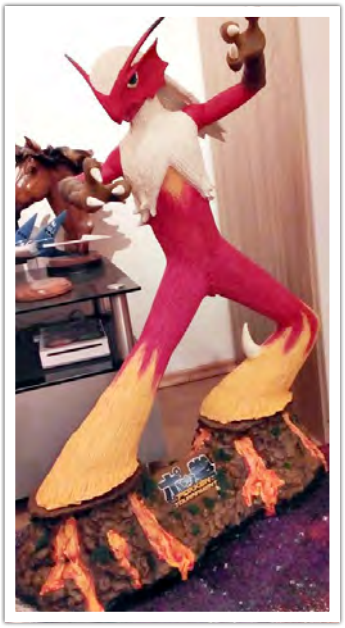
N-ZONE: Nope, leider keine Gerüchte, geschweige denn eine Ankündigung. Allerdings ist es gut möglich, dass ein solches Spiel im Rahmen der Switch-Enthüllung im Januar vorgestellt wird – Teil zwei für den Nintendo 3DS war finanziell immerhin ein ziemlich großer Erfolg.

Was ist dran an den Gerüchten über neue Frisuren für die Inklinge aus *Splatoon*?

N-ZONE: Was für Gerüchte meinst du denn? Im *Splatoon*-Trailer für Switch sind Inklinge mit neuen Frisuren zu sehen. Man darf davon ausgehen, dass das bedeutet, dass man seine Figuren im Switch-*Splatoon* stärker individualisieren kann – ob in einem Port oder einem ganz neuen Spiel, ist aber noch nicht bekannt.

Das war's vorerst von meiner Seite, aber wer weiß, für wie lange ;) Viele Grüße aus Berlin von einer Level-27-*Pokémon-Go*-Trainerin (Sorry Guys, Team Instinct is the Best!), **Steffi**

Unser Leser Kilian Fischer hat den Malpinsel geschwungen und dieses hübsche Zwottronin aufs Papier gebracht.



Maximilian Schaller besitzt diese Lohgock-Figur aus *Pokémon Tekken*. Ein cooles Teil!

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: lukas.schmid@computec.de ODER redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

MOBILE-TITEL: FLUCH ODER SEGEN?

Kann Nintendo auf Erfolge wie *Pokémon Go* bauen? Oder führt dies in eine Sackgasse?

MARCO: Nun, Katha, es dürfte wohl niemanden verwundert haben, dass *Pokémon Go* schon kurz nach dem Start durch die Decke gegangen ist. Mit einem so großen Erfolg haben aber sicher nicht mal die serientreuesten Fanboys gerechnet: Binnen weniger Wochen brach *Pokémon Go* sämtliche Rekorde und wurde zum erfolgreichsten Mobile-Titel aller Zeiten. Schnell wurden aber die Kritiker laut, welche dem nächsten „richtigen" *Pokémon*-Spiel nun sämtliche Verkaufserfolge absprachen. Doch siehe da, *Pokémon Sonne* und *Mond* haben ebenfalls Rekorde gebrochen und sind jetzt die am schnellsten verkaufte Nintendo-Spiele aller Zeiten! Da stellt sich nun die Frage: Geht Nintendos Mobile-Strategie auf? Oder ist dies nur ein glücklicher Zufall gewesen?

KATHA: Ich kann mir durchaus vorstellen, dass einige *Go*-Fans Lust bekommen haben, mal die „richtige" Version des Spiels auszuprobieren. Und wer nach den ersten beiden Editionen Mitte der 90er-Jahre ausgestiegen ist und wegen des Mobile-Hypes wieder mit der Marke konfrontiert wurde, hat vielleicht auch zugegriffen. *Pokémon Go* war ein Geniestreich, ob man das Konzept aber so einfach auch mit anderen Franchises kombinieren kann (etwa mit einem *Mario* oder einem *Zelda*), bezweifle ich. Wie schätzt du die Erfolgschancen vom Runner-Spiel mit dem Klempner in der Hauptrolle ein?

MARCO: Auch wenn Mario nach wie vor Nintendos Superstar ist, bezweifle ich, dass er auf den Smartphones so durchstarten wird wie *Pokémon Go* – zumindest nicht dauerhaft. Trotz der hohen Qualität des Spiels, von der Lukas sich ja schon selbst überzeugen konnte, gibt es einfach schon zu viele identische Konkurrenten auf der Plattform, wo sich Mario zunächst einmal durchboxen muss. Zudem spielt auch das Genre an sich eine Rolle. Bei *Pokémon Go* reichten hin und wieder schon einige Handgriffe, um wilde Pokémon zu fangen und etwas Ordnung im Menü zu schaffen. Bei *Mario* hingegen ist wirklich „aktives" Spielen gefragt. Hättest du denn schon eine Idee, wie Nintendo ein mobiles *Zelda* aufarbeiten könnte?

KATHA: Schwierig, aber sicherlich machbar. Ich denke, dass sich ein mobiles *Zelda* auf den Rätselaspekt der Serie konzentrieren sollte. Eventuell auch auf das Koop-Spielen. Die 3DS- und DS-Ableger haben das teilweise schon erfolgreich vorgemacht. Puzzlegames sind zudem gar nicht mal so unbeliebt als Zeitfresser für unterwegs, wie unter anderem *Hitman Go* beweist. Theoretisch kann man sicherlich auch so eine Art Begleiter-App zum Switch- und Wii-U-Spiel veröffentlichen, aber das spricht dann eben nur die übliche Zielgruppe an und nicht die Kundschaft, die bereitwillig Zeit und Geld in ein *Pokémon Go* steckt. Hast du eigentlich jemals Geld in einem Free2Play-Handyspiel ausgegeben?

MARCO: Da müsste ich erst einmal darüber nachdenken, ob ich jemals lange genug ein Free2Play-Spiel gezockt habe, wo ich bis zum Punkt der Mikrotransaktionen vorgestoßen bin. Da mir aktuell aber keins einfällt, kann ich Entwarnung geben: Nein, derartige Überweisungen habe ich noch nicht vorgenommen. Bei einer Firma wie Nintendo, die so behutsam ihr Image pflegt, kann ich mir derartige Spiele auch nicht so recht vorstellen. Also jene Titel, wo man mit Leichtigkeit mehrere hundert Euro investieren kann. Bist du affin für solche Sachen?

KATHA: Nicht generell, aber beim *Simpsons*-Freemium-Game *Tapped Out* habe ich oft mit dem Gedanken gespielt, Geld auszugeben. Nicht, um mir Vorteile zu verschaffen, sondern weil ich eine bestimmte Figur haben wollte. Bei *Fallout Shelter* war das ähnlich. Mir geht es wohl mehr um die Charaktere. Ich denke, dass Fairness ein wichtiges Kriterium für den Erfolg solcher Titel ist. Sicher wären mehr Spieler früher vom *Pokémon Go*-Zug abgesprungen, wenn die Mikrotransaktionen noch penetranter eingebunden worden wären. Und dem kinderfreundlichen Image von Nintendo hätte das auch geschadet.

N-ZONE jetzt regelmäßig per Post **im Abo ohne Verpflichtung**

- **Jederzeit kündbar**
- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**
- **Jetzt 15 % sparen**

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das **N-ZONE-jederzeit-kündbar-Abo!**

(€ 50,00/12 Ausg.; Österreich: € 57,50/12 Ausg.; Ausland: € 62,00/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

- Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Das Abo gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden.
- Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück.
- Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Widerrufsrecht: Sie können die Bestellung binnen 14 Tagen ohne Angabe von Gründen formlos widerrufen. Die Frist beginnt an dem Tag, an dem Sie die erste bestellte Ausgabe erhalten, nicht jedoch vor Erhalt einer Widerrufsbelehrung gemäß den Anforderungen von Art. 246a § 1 Abs. 2 Nr. 1 EGBGB. Zur Wahrung der Frist genügt bereits das rechtzeitige Absenden ihres eindeutig erklärten Entschlusses, die Bestellung zu widerrufen. Sie können hierzu das Widerrufsmuster aus Anlage 2 zu Art. 246a EGBGB nutzen. Der Widerruf ist zu richten an: Computec Aboservice, Postfach 20080, Hamburg Telefon: +49 (0)911-99399098, Telefax: 01805-8618002, E-Mail: computec@dpv.de

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media GmbH per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

1317385

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut: _____

BIC IBAN

Kontoinhaber: _____

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

❑ Gegen Rechnung

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

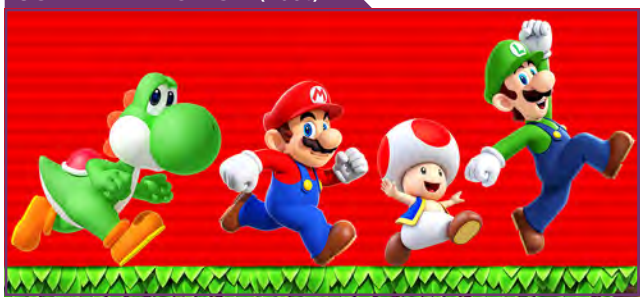
AUSGABE 02/2017
ab 18.01.17 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

HIT-VORSCHAU 2017 (Vorschau)

Wir schauen ins nächste Jahr und geben euch einen Überblick über die wichtigsten und vielversprechendsten Spiele für 3DS, Wii U und Nintendo Switch 2017.

SUPER MARIO RUN (Test)



Ihr seid euch trotz unserer detaillierten Vorschau nicht sicher, ob ihr euch *Super Mario Run* für iOS holen solltet? Dann schafft unser Test nächsten Monat Abhilfe!

DRAGON QUEST VIII (TEST)

Erst vor Kurzem erschien der siebte Teil der Rollenspiel-Saga, nun geht es schon mit Teil 8 weiter.

RÜCKBLICK 2016 (REPORT)

Welche Höhepunkte und welche Pleiten brachte das Jahr 2016 eigentlich mit sich? Wir blicken zurück!

Games TV 24: Die Video-App für Gamer!

Verfügbar auf allen wichtigen Plattformen!

GAMES TV 24

Die kostenlose App hat allen Spielebegeisterten eine Menge zu bieten: redaktionell erstellte tägliche Shows, Previews und Testberichte, topaktuelle Spieletrailer, Let's-Play-Videos, verschiedene Themenkanäle sowie eine clevere Menüführung und angenehm kurze Ladezeiten. *Games TV 24* gibt es als Gratis-Download für iOS-, Android- und Windows-Geräte (Smartphones und Tablets) in den jeweiligen App-Stores!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media GmbH Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Geschäftsführer	Hans Ippisch, Rainer Rosenbusch
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.)	Viktor Eippert verantwortlich für den redaktionellen Inhalt Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion	Marco Cabibbo, Lukas Schmid
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Christian Alo, Laureen Eggmann, Johannes Gehrling, Alexander Grillenberger, Benjamin Kegel, Katharina Reuß
Lektorat	Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Christina Tittus, Elke Pfitzinger
Layout	Matthias Schöffel (Ltg.), Sandra Wendorf, Stefanie Zehetbauer
Layoutkoordination	Albert Kraus
Titelgestaltung	Matthias Schöffel
Vertrieb/Abonnement	Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing	Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion	Jörg Gleichmar (Ltg.)

www.n-zone.de

Head of Online	Christian Müller
Chefredakteur Online	Wolfgang Fischer
SEO/Produktmanagement	Stefan Wölfel
Redaktion	Matthias Dammes, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke, Maik Koch, David Martin
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ruben Engelmann
Webdesign	Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Verantwortlich für den Anzeigenteil
Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Anne Müller: Tel.: +49 221 2716-251; anne.mueller@computec.de
Judith Gratias-Klamt: Tel.: +49 221 2716-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Head of Digital Sales
Jens-Ole Quiel: Tel.: +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Anzeigenberatung Online
Weischer Online GmbH, Elbberg 7, 22767 Hamburg
Telefon: +49 40 809058-2239; Fax: +49 40 809058-3239
www.weischeronline.de

Anzeigendisposition	anzeigen@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 29 vom 01.01.2016

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, der Schweiz und weiteren Ländern ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00
Österreich: € 57,50
Ausland: € 62,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, PLAY 4, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASYLINUX, RASPBERRY PI GEEK, MAKING GAMES

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH

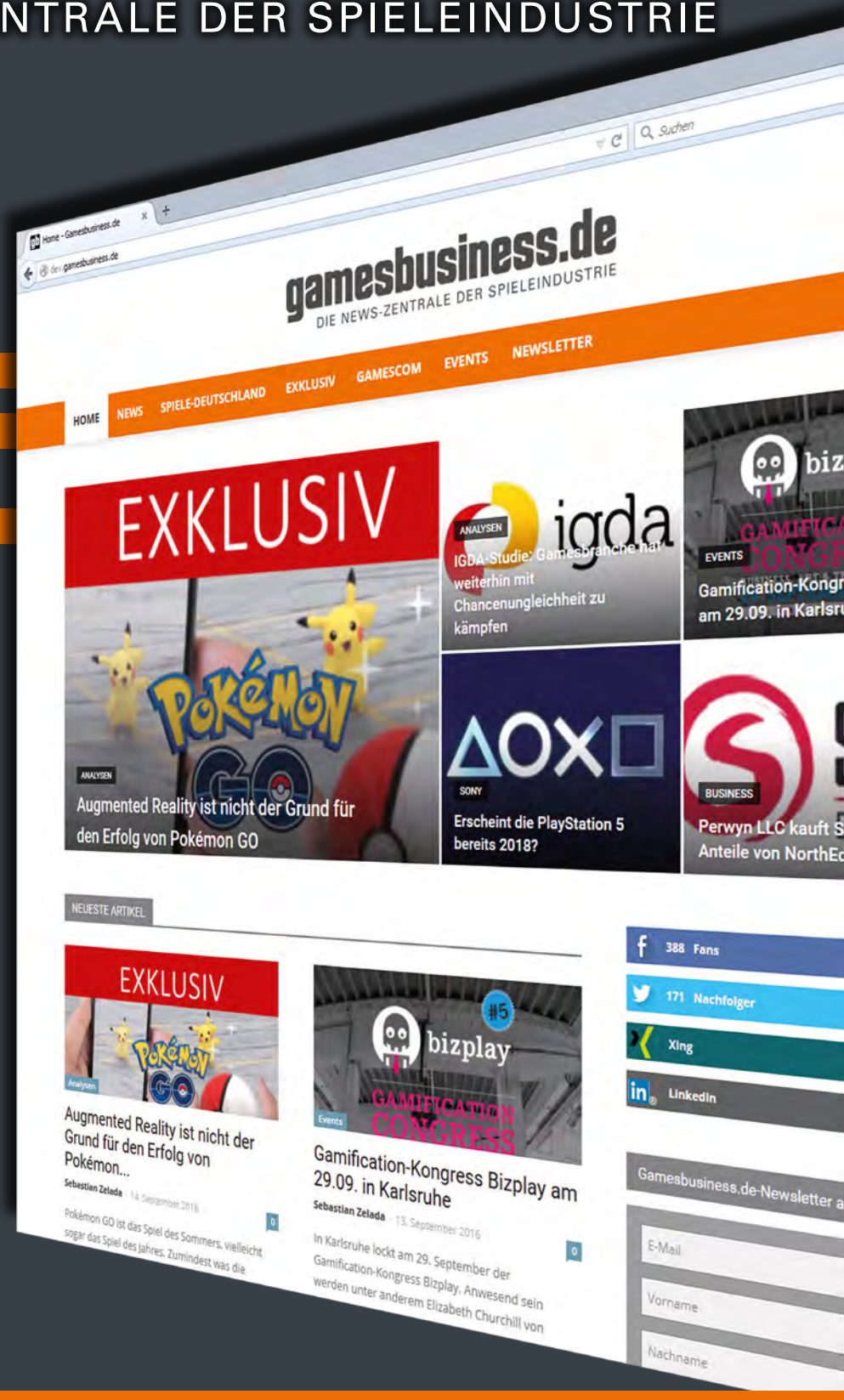
gamesbusiness.de

DIE NEWS-ZENTRALE DER SPIELEINDUSTRIE

NEWS & INTERVIEWS

JOBS IN DER SPIELE-INDUSTRIE

BRANCHEN-EVENTS



Täglich die heißesten Branchen-Infos:

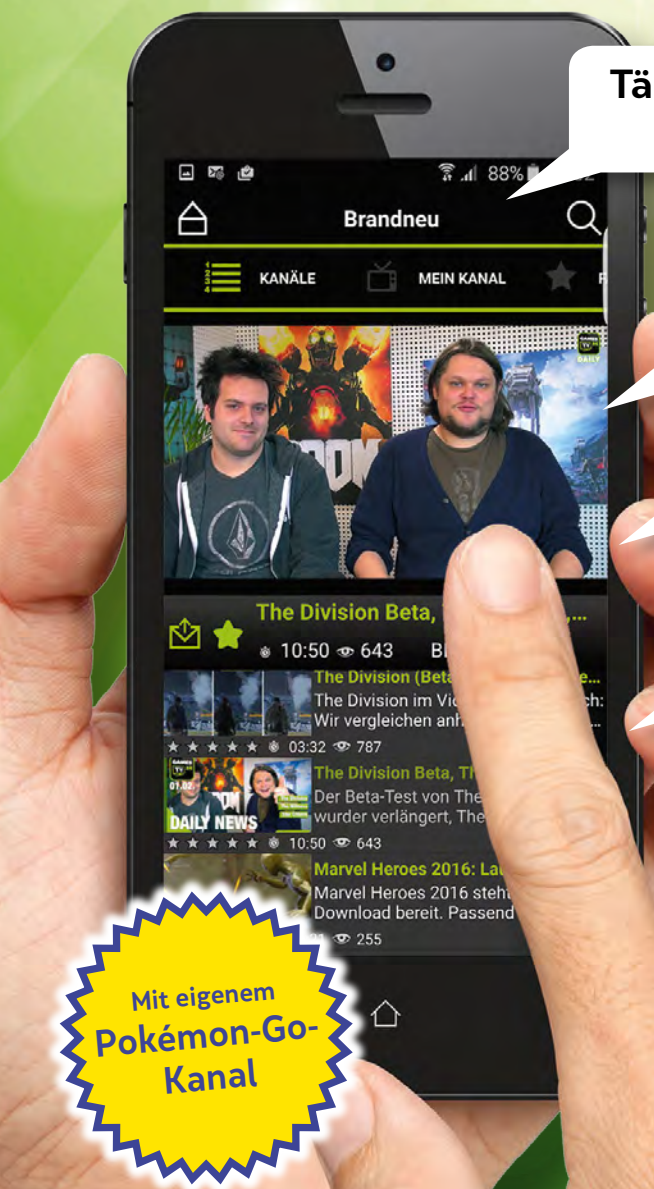
Jetzt für den **kostenlosen Newsletter anmelden**!

Ein Produkt der computec MEDIA

DIE VIDEO-APP FÜR GAMER

GAMES TV 24

Kostenlos



Tägliche & wöchentliche News-Show!

Täglich brandheiße Gaming-Clips für PS4, Xbox One, Wii U, PC und Mobile

Die besten Kino-Trailer

Über 20.000 Videos in der Datenbank!

Mit eigenem Pokémon-Go-Kanal

DAS SAGEN DIE USER:

»Wunderbar! Habt ihr gut gemacht!«

»Top! Weiter so und danke!«

»Super App für Videospielfans. :-)«

»Mein eigenes Spielefernsehen! Informativ, übersichtlich und kompetent aufbereitet.«

SCHON ÜBER 300.000 USER!

Erhältlich im App Store

Downloaden im Windows Store

JETZT BEI Google Play

/gamestv24

www.gamestv24.de

Ein Produkt der computec MEDIA